平成9年11月30日発行(毎月2回・15日、30日発行)
第12巻第20号通巻206号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
November 30.1997 No.206

GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

地球SOS! 最強ゲームをなぎ倒せ!!



NEW GAME

CAPTURE

FOR YOU

最新情報満載!!

私立ジャスティス学園

幕末浪漫 月華の剣士

ストリートファイターIII
2nd IMPACT GIANTATTACK

電脳戦機バーチャロン
ORATORIO TANGRAM

これが本物の力。超攻略!!

ポケットファイター

バーチャファイター3tb

ヴァンパイアセイヴァー2&ハンター2

Gダライアスver.2

ストライカーズ1945II

K.O.F.'97

MSH vs. STREET FIGHTER

1997
11.30
毎月15日・30日発売/特別定価
540yen

G DARIUS VERSION 2

TAITO®

HI-SCORE RANKING BACKUP



史上最強のシューターとして認知されるハイスコア ランキング バックアップ。さあ、みんなで最強の称号「ゴールドホーク」を目指そう!

募集期間

平成9年11月21日(金)まで

ゲーメスト誌上での結果発表と集計締切日(当日消印有効)

第2回発表 12/30(11/29売)号 締切日:10月30日(木)

第3回発表 1/30(12/27売)号 締切日:11月21日(金)

※上記の締め切り日がきたら、お店側がその日までに申請された用紙を必ず翌日に、新声社ゲーメスト編集部まで郵送する。

開催店舗一覧

＜北海道＞アミューズメントファクトリー・プルプル(旭川)/帯広スガイ/キャッツアイ清田店(札幌)/キャッツアイ新川店(札幌)/ゲームプラザヴィクトリア(札幌)/ジョイスペースNTK/ダイエーレジャーランド・パロ札幌駅前店/中島スガイ(帯広)/パワープラントプルプル(札幌)/レジャーパレス(札幌)/ロッキーワールド旭川店＜青森＞ゲームランドジャンボ八戸店＜岩手＞アルコ(矢巾町)/アルファ21一の関サティ店/ダイエーレジャーランド・パロ盛岡店＜山形＞カレッジ・スクエア(山形)/パワーステーション(米沢)＜福島＞アミューズメントパーク・フリーダム(いわき)/NEO GIOプラザSK/ネバーランド(郡山)/ファミリーランドカーニバル(会津若松)＜宮城＞アクライム泉店(仙台)/アクライム塩釜店/ゲームビックファイト(石巻)/Be-Come多賀城店/ロッキーワールド南町店＜栃木＞安佐エース(佐野)/足利カーニバル/ゲームタウンALEX(宇都宮)/ゲームパーク(黒磯)/ミルキーウェイ(足利)/ゆかいらんど(黒磯)＜群馬＞エコープレイランド(館林)/関東スポーツセンター/ゲーメラス高崎店/プレイランド・パル桐生店/ニュープラトン(伊勢崎)＜茨城＞アムスラボ(筑波)/ゲームファンタジア水戸店/サンメイト(日立)ファニーポット(江戸崎)/ヒルストン(石岡)/プレビ・ジョイカム勝田店/プレビ・ジョイカム大工町店/プレビ・ジョイカム那加店/プレイ・ジョイカム日高店/プレイ・ジョイカム水戸駅前店/レイクサイドジョイメント(水戸)＜埼玉＞アミューズメントパーク宝島志木店/アミューズメント・プレイス・ファンファン春日部店/アミューズメントベネクス/アルコ・ココナッツクラブ(羽生)/アルコ・メガワールド(久喜)/エコープレイランド(熊谷)/ゲームインサム蕨東口店/ゲームセンターリンリン(熊谷)/行田プレイランド/埼玉レジャーランド春日部店/ジョージアタウン(北本)/ビッグワン南越谷店/蕨2001(蕨)/遊's草加店/遊's西川口店＜千葉＞アミューズメント・エース津田沼店/稲毛サンシャイン/北習志野ゲームコーナー/ゲーム・エース南八幡店/ゲームコーナー都賀/ゲームセンター・ポパイ旭店/ゲームセンター・ポパイ検見川店/ゲーム・ソニック・ビーム松戸店/ゲーム・フジ津田沼店/ゲーム・フジ船橋店/ゲーム・フジ本八幡店/後楽園カーニバル八千代台店/サザン・カテゴリー8(君津)/ダイエーレジャーランド・パロ茂原店/デジャヴー幕張店/トライアミューズメントスポットPEAK TO PEAK五香店/ドリームBOX(市原)/バンプレスト・東京ガリバー松戸店/ビーエルシー(習志野)/ポポロ(君津)/八千代コパボウル/ラッキー中央店/ラッキー千葉店/ラッキー西千葉店＜東京＞アミューズメント・ギガ亀戸店/アミューズメントスペースTAMA(多摩)/アミューズメントスポット・キャッツ(日本橋)/アミューズメントパークGOD/アミューズUFO(八王子)/アロハ蒲田店/池袋プレイランドカーニバル/池袋プレイランドラスベガス/上野ボルテックス/ゲームインみとや(渋谷)/ゲームインみとや(墨田)/ゲームグリーンラビット(品川)/ゲームサファリ/ゲーム・ジャル小岩店/ゲーム・ジャル新小岩店/ゲームスタジオキューブ高円寺店/ゲームスタジオキューブ下赤塚店/ゲームスポット21(新宿)/ゲームセンター宇宙船(昭島)/ゲーム・ソニック・エース小岩店/ゲーム・ソニック・エース王子店/ゲームファンタジアサンシャイン店/ゲームファンタジアシグマ1/ゲームファンタジア渋谷店/ゲームファンタジアバーディー(町田)/ゲーム・フジ大島店/ゲームプラザ・ザ・ゴリラ(池袋)/ゲームメイト(杉並)/後楽園アミューズメントミュージアム黄色いビル店/サントロペ・サンシャイン池袋店/ジョイフルランド都立大学店/ジョイフルランド中目黒店/ジョイフルランド広尾店/ジョイフルランド用賀店/Jogo桜新町店/新宿プレイランドカーニバル/中央プラザ渋谷店/東京レジャーランド小岩店/トライアミューズメントタワー(秋葉原)/永山エンデバー(多摩)/バトルアレイ町田/バトルアレイ五反田/ファンシティー(新宿)/プレイランド仲宿店/マスコ中央プラザ池西店(池袋)/ムー大陸東村山店/メセナ大島店/有楽町モンタナ＜神奈川＞アミューズメントプラザA&B/アメリカングラフティ横浜西口店/ゲームキャメル(川崎)/ゲームショップ・アップル大和3号店/ゲームファンタジア青葉台店/ゲームファンタジア鶴見店/ゲームファンタジア大和店/ごらくや石川町店/シルクハット京急川崎店/新横浜AMジアス/スーパージョーカー(藤沢)/トライアミューズメントスポット・ゲーム丼・金沢八景店＜静岡＞アップル流通通り店/アラジン富士永田店/ゲームインプリンス清水店/ゲームoff/サンエイ富士吉原U3店/ツタヤランド焼津インター店＜愛知＞天野スポーツゲームセンター(西尾)/アミューズメントパーク・アリス阿由知通店/アミューズメントパーク・アリス岡崎店/アミューズメントパーク・アリス金山店/アミューズメントパーク・アリス空港店/アミューズメントパーク・アリス九番町店/アミューズメントファーム野菜畑(豊田)/エムワンゲーム/ゲームポート・リオ(名古屋)/ゲームシアタードラッピー(名鉄レジャックB1)/小牧カラオケバッティングセンター/サムソン千代田橋オレンジガーデン(名古屋)/三郷カラオケバッティングセンター/サンテック新瑞店/シグマランド中川店/シグマレジャックII南店/名古屋レジャーランド大高店/プレイハード50名古屋店＜石川＞バイパスレジャーランド藤江新館/バイパスレジャーランド藤江本店/バトルアレイ五反バトルアレイ町田＜岐阜＞アミューズ&スポーツシーザ/ゲームコーナー観山/ゲームセンターPAPERPO(本巣)＜三重＞シグマワールド桑名店/プレイハード50津店＜新潟＞オーケーコーラル(燕)/芸夢'S・ZONE/上越レジャーランド/プレイスポット・げえむ屋(新井)/プレイタウンラッキー/プレイランド・遊ゆう長岡店＜長野＞ゲームスポット日の出(上田)/スカイバッティングセンター/ダイエーレジャーランド・パロ佐久店/レディビートル(松本)＜富山＞オレンジハット砺波店/呉羽サービスエリア(富山)/サービスエリアin高岡/ドリームランド(高岡ステーションデパート3F)＜滋賀＞ダイエーレジャーランド・パロ草津店/遊INGポイントセオラ(草津)＜和歌山＞ゲームコーナー・サーカス松江店/ブックワン太田店/ブックワン六十谷店＜福井＞ジョイランド板垣店/ジョイランド光陽店＜京都＞京極ゲームセンター/ゲームスウィル(左京)/ゲームスドラゴン(上京)/ダイエーレジャーランド・パロ京都店/プレイハード50京都駅前店/プレイランドキング河原町店＜奈良＞アミューズスポット・バルジ(奈良)＜大阪＞アミューズメントグラフティ茶屋町店/大阪サービスゲームスボウルタカハシゲームコーナー(阿倍野)/ガンマ石橋店/ゲームコーナースリーナイン(吹田)/ゲームスペース・ベガス(北)/ゲームコーナーポテト(大阪)/ゲームセンターポテト(八尾)/ゲームファイブ(堺)/チャレンジャー関大前店/東芸社アスパ4(阿倍野)/ネーブル(吹田)/ビーコン(大阪)/ファミリーガーデン・パートII/モンテカルロ・リオ/ユーイング(松原)/ミッキー2/リノ戎橋店/リノ第2ビル店/リノ第3ビル店/ロンゴロンゴインよしもと＜島根＞アルファー21松江サティ店＜香川＞アミパラストリート(高松)/ゲームコーナースカイキング(高松)＜兵庫＞アミューズメントスペースBEAT(神戸)/ゲームプラザ川西店/ワンダーランドプレゴ(神戸)＜広島＞アミパラここじゃ店(東広島)/西条プラザゲームコーナー/ダイナレックス広島サティ店＜山口＞ネオプラボー/プールインエイト＜岡山＞アミパラミラクル(岡山)/アミューズメント・エキスプレスGEAR/アメニティー倶楽部ミレニアム/スーパーパンキーズbyミレニアム/ダイエーレジャーランド・パロ倉敷駅前店/テクノウエルカム(岡山)/ファイブオー岡山/ファミリーガーデン/プレイハード50法界院店/ベンダーショップ旭川/ミレニアムツモク店＜高知＞ゲームえの木(高知)/ゲームコーナーサボリ(高知)/プレイハード50高知店＜愛媛＞チャレンジバンバン(松山)/ハスラー2/BIGプレイランド(松山)/プレイハード50平和通り店＜徳島＞エンゼルランド佐古店/エンゼルランド徳大工前店/エンゼルランドポッポ街店＜大分＞CRハイスコア/プレイハード50大分店/プレイランドネオ＜佐賀＞ゲームプラザアンアン中小路店＜長崎＞スペースシャトル1号店/タイム98(佐世保)＜福岡＞アミューズメントスペース・スーパーマック/アミューズメントスペースMAC/アンアン(北九州)/キングコング那珂川店/センチュリー高宮店/センチュリー春田店/センチュリー平尾店/はてな(久留米)/ホワイトハウス箱崎店/モンキーハウス(福岡)＜熊本＞ゲームプラザ白山店/VIPファンタジア(熊本)＜宮崎＞タワーズパーク南バイパス店＜鹿児島＞プレイシティー中央町店/プレイランド・フェニックス(鹿児島)＜沖縄＞アミューズメントベガ/ゲームインナハ/ゲームインナハパートII/武蔵(那覇)

ZUNTATA 伝説の目撃者となった人も、ならなかった人も。ファン必須の、LIVE ALBUM&VIDEO発売決定!!





去る8月31日渋谷ON AIR EAST、9月14日(日)梅田HEAT BEATで行われた3年ぶりのライブ。ZUNTATA LIVE 1997〜CINETEQUE RAVE〜。その衝撃のステージを収録したアルバム&ビデオが早くも発売決定!!アルバムは、これまでの作品を中心に、未だCD化されていない曲も全てライブアレンジバージョンで収録!ビデオは、ライブで使用したオリジナル映像やリハーサル風景などの貴重な映像も収録!音と光と映像が織りなす"音画"空間が、今、鮮やかに甦る。

AUDIO FILE & VISUAL FILE

衝撃のライブを音と映像で永久保存!!

ズンタタのサウンド哲学をギュッと凝縮!

ZUNTATA LIVE 1997〜CINETEQUE RAVE〜

AUDIO FILE 好評発売中!

価格2,550円(税込) ZTTL-0016

ズンタタの生態をスタイリッシュな映像で解禁!

ZUNTATA LIVE 1997〜CINETEQUE RAVE〜

VISUAL FILE 11月21日発売



価格4,830円(税込) ZTTV-0001

TAITO SOUND TEAM "ZUNTATA"

企画・制作・発売元 (株)タイトー
販売元 (株)SME・インターメディア

商品に関するお問い合わせは
(株)タイトー AV営業部 レーベル課
TEL 0120-73-2000 FAX 03-3980-7100
(株)SME・インターメディア TEL 03-3266-5771

TAITO HOMEPAGE
http://www.taito.co.jp/

ゲーム内容は改良のため予告なく変更する場合がございます。

株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3



ZONE λ（ラムダ） GRAND CLIEF

順位	スコア	ネーム	店舗
TOP	32,614,110	G'z-KBN	ホワイトハウス箱崎店（福岡）
NO.2	31,593,3570	BLK-VEG	ゲームセンターポパイ検見川店（千葉）
NO.3	30,639,280	浜丘麻矢	池袋プレイランドラスベガス（東京）
NO.4	28,636,660	HIDE-BU	O.Kコーラル（新潟）
NO.5	25,535,140	意味ねーIKA	つくば アムス・ラボ（茨城）

ZONE μ（ミュー） GREAT FORTRESS I

順位	スコア	ネーム	店舗
TOP	38,093,180	THK-へなたけ	ドラッピー今池店（愛知）
NO.2	30,372,730	ISO	遊's西川口店（埼玉）
NO.3	―――	―――	
NO.4	―――	―――	
NO.5	―――	―――	

ZONE ν（ニュー） GENESIS

順位	スコア	ネーム	店舗
TOP	39,514,480	YOU-㊟%玄真	トライアミューズメントタワー（東京）
NO.2	36,978,830	ASA	エコープレイランド館林店（群馬）
NO.3	36,406,290	M.O	プレイスポットビッグワン（埼玉）
NO.4	35,002,870	CAL	足利カーニバル（栃木）
NO.5	32,394,540	AMS	ドリームランド（富山）

ZONE ξ（クシー） GREAT FORTRESS II

順位	スコア	ネーム	店舗
TOP	37,621,300	A.N	足利カーニバル（栃木）
NO.2	37,253,360	えーあーるえす	ドラッピー今池店（愛知）
NO.3	32,100,560	IKA㊕	つくば アムス・ラボ（茨城）
NO.4	29,082,890	虹の煌-LMS	PLC大久保店（千葉）
NO.5	16,591,740	YUT	ゲームスポット21（東京）

ZONE ο（オミクロン） GRAVE OF CULTURE

順位	スコア	ネーム	店舗
TOP	48,557,780	八王子漁業組合 DHA	アミューズメントスペースUFO（東京）
NO.2	48,331,390	ABC	ゲームインサム蕨東口店（埼玉）
NO.3	44,649,020	VHA-リキさま!!	ゲームプラザヴィクトリア（北海道）
NO.4	40,083,190	毒舌1号㊐	ゲームプラザ白山店（熊本）
NO.5	39,842,800	KAG-三厳	イーストランドファミリーガーデン（岡山）

早くも1コインクリア続出！闘いは始まったばかりだ！

いよいよ始まったGダライアスVer.2 ハイスコアランキングバックアップ。全国のVer.2プレイヤーからの、力の入った申請が数多く集まりました。

なんと初回にもかかわらず全コースクリアが達成されています。

ゾーン別で見てみると、ο（オミクロン）、ν（ニュー）に申請が集中しています。逆にμ（ミュー）は申請は少ないものの、トップのスコアは相当レベルが高いものになっています。

各プレイヤーのコメントによると、締め切り日の関係でとりあえずクリアを狙っていったようです。この時点では満足のいく点数を出せたプレイヤーは少なく、まだまだ余力を残しているという感じ。

闘いは始まったばかり。毎回の締め切りのたびに、順位が激しく入れ替わっていきそうです。

最終締め切りは11月21日(金)。右記の参加要項を読んで、ドシドシご応募ください！

開幕



時は
世紀末



吹くは
強大な嵐



抗うは



愛と正義と、



燃える友情!!

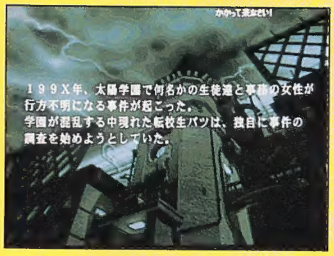


参上、熱血転校生！

うぉっスー！オレの名前は「バツ」ーとある理由でここ、太陽学園高等部にやってきた転校生だ。

オレが太陽学園に転入した目的…それは…クッ、今は言えないぜ。

今、太陽学園では原因不明の生徒失踪事件が立て続けに発生している。動機も手がかりも何もねぇ。ただ、確かなのは、実際に数名の生徒が消えちまった、それだけだ。



学校側の捜索はアテにできねぇ。なら、オレなりのやり方で事件の真相を掴んでやるまでさ。

だが、うっとうしいことに、オレにまとわりつく悩みのタネが二つ。

一つは「ひなた」。太陽学園のやたらと元気な女子生徒で、興味本位で失踪事件に首を突っ込んでいる迷惑な奴だ。

ただ、母校を愛する気持ちは強く、今回の事件はマジで気にしているみたいだが…って、そんなことはオレの知ったことじゃねぇけどよ。

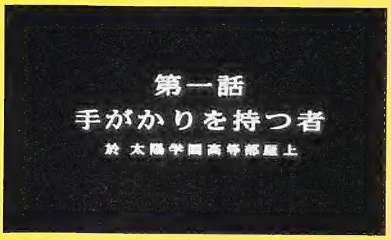
もう一つの悩みのタネが、風紀委員の「恭介」。どこから嗅ぎつけたのかは知らねぇが、失踪事件の調査をしていると知って、オレの後を付け回している。

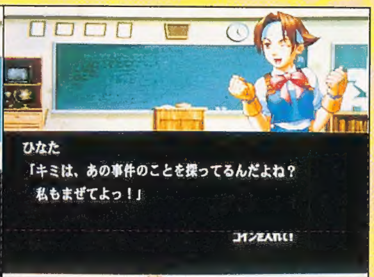
すましたツラして何を考えているかわからない、けったいなヤツだ。

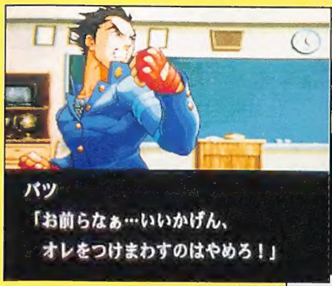
まったく、てめえらうっとうしいったらありゃしないぜ！

そんなある日、事件解決の糸口も見つからないまま焦るオレ（たち）は、校内で、不振な生徒を目撃したとの情報を入手した。

何か手がかりが掴めるかもしれない！そう思ったオレ（たち）は、太陽学園の屋上へと急いだ！









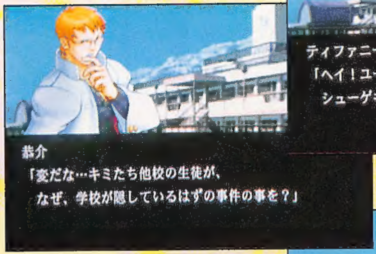
謎の転校生
バツ

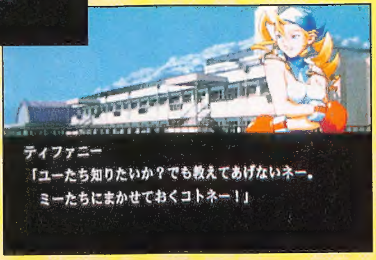
太陽学園襲撃、
それが
事件の始まり



学園の中をウロチョロしていたのは、パシフィックハイスクールの連中だった。
屋上にいたのは、口のきき方を知らねぇヤサ男と、イカしたカッコした金髪ねーちゃんだった。
ヤツらは、学校内でも隠匿されているはずの「襲撃事件」をなぜか知っていた。
どうして他校生が⁉
詰め寄るオレ（たち）だが、パシフィックのヤツらは頑として横柄な態度をくずさねぇ。
そうかよ…、そっちがそういうつもりなら、こっちもオレ流のやり方でやらせてもらうぜ！



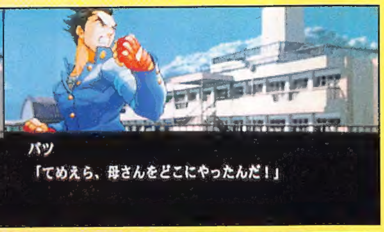




そして現れた事件の手がかり——

「てめえら、母さんをどこにやったんだ⁉」「母さんって…⁉」













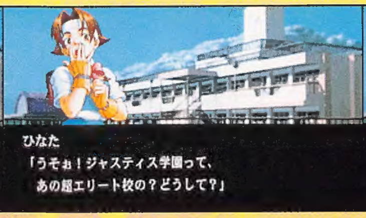
「物語の続きは君の手で作れっ！」

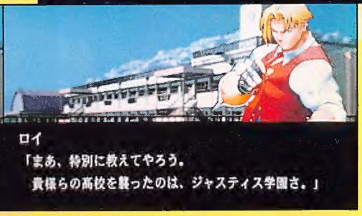


男の怒りが炎と燃える!!









激しいバトルの末に掴んだ情報は「事件の影にジャスティス学園あり」という証言だった。
母さんを連れ去ったのは…ジャスティス学園なのか？
そう…オレが太陽学園に転入してきた理由、それは行方不明になった母さんを助け出すことだっ！
オレの母さんは太陽学園の用務員だった。だが、学校襲撃事件の際に、数名の生徒と共に姿を消してしまった！
女手一つでオレを育ててくれた母さん…いったい、どこへいっちまったんだ⁉
唯一の手がかりは「ジャスティス学園」！例え行く手に何が待ち受けていようとも、母さんはオレの手で必ず助け出してやるぜ！

恭介が教えるライバル校㊙ファイル



風紀を乱さずに勉学に仕事にと勤しんでいるか？諸君。

今日は、オレが独自に入手している、ライバル校の最新情報を君たちに公開するとしよう。

彼を知り己を知れば百戦危うからず。先人が残してくれたアドバイスを無駄にすることはないだろう。

事を構えるその前に、最低限の知識を頭に叩き込んでおくことを薦めておく。

ジャスティス学園

今回の事件の鍵を握る、近隣にその名を轟かせるエリート校だ。

しかし校風、学校方針ともに校外に対しては不明瞭で、謎の多い学校でもある。



響子の必殺技「触診」。健康な箇所も不健康にしてしまう。



パワー、スピード共に申し分ない英雄。要注意人物だ。

この高校の要注意人物は、数学教師の「英雄」と、保健医の「響子」。

英雄教諭は、一見うだつの上がらない風体を装ってはいるが、実は島津流空手免許皆伝の腕をもつキレ者だ。

地上、空中共にオールラウンドに闘いを展開できるのが強みだろう。手強い相手だ。

一方の響子校医は、その保健医ならではの特性を生かし、人体の構造を知り尽くした者だけがなしえる攻撃手段を持っている。

人体のウィークポイントを的確に突いたり、逆に身体を瞬時に活性化させたりと、彼女独自の介護術はあなどれないものがある。

この学園には、もう一人、気になる人物がいる。そう、猛獣校長との異名をとる男「雷蔵」。



英雄教諭の近影。後ろに控えるのが保健医の響子先生。



超対空&連続技の友「実直拳」！英雄の主戦力必殺技だな。



英雄バックアップのツープラトン技「島津流真正波拳」。威力は絶大だ。

この男が黙して動かないうちは、ジャスティス学園は本気になっていないということか…。

五輪高校

スポーツに命を賭ける、体力勝負の学徒が集う高校だ。「頭のてっぺんまで筋肉」、「今日も元気だ、ごはんがうまい」など、オレには理解不能なスローガンを掲げているのが特徴といえば特徴か。

入手したデータによると、対抗馬となりうる学徒は3人。野球部の「将馬」、女子バレー部の「夏」、そしてサッカー部所属の「ロベルト」だ。

将馬はただの野球バカだが、その攻撃力は侮れない。なんたって野球用品をそのまま武器に転化しているのだからな。



将馬の切り札「大回転打法」！くらいたくないものだな。



ラウンドごとに主役が交代できるシステムだ。画面下の選手選択フレームが見えるだろうか？



ロベルトの必殺技「ロングシュート」。試合中にくらうと悶絶必至だろう。



野球部代表、将馬の勝ちポーズ。向こう見ずな熱血タイプというと、我が校の某問題児転校生を連想させるな。

風紀委員として忠告しておくが、皆はマネしちゃダメだ。

夏はバレーで培った瞬発力と強靭なバネを利用した、スピードタイプの選手だ。超体育会系のみが持つ、不屈のガッツも侮れない。

ロベルトは、爆発的なキック力が最大の武器。一流キーパーならではのセービング技術も戦闘能力の一つに数えておいていいだろう。

ストレートで下手な小細工をしないぶん、ある意味やっかいな学校といえるな。



バレー部かくあるべしのナイスレシーブ。敵ながら見事。



夏のツープラトンは根性ゲージを回復させる補助系統の技だ。

パシフィックハイスクール

海外からの留学生が通う、ミッション系のハイスクールだ。
どういう経緯で今回の事件と関わってきたか定かではないが、この学校の何者かがジャスティス学園に対して探りを入れているのは間違いない。
オレの調査によると、特に注意すべき生徒は3名。



ボーマンの「ゴッドストレート」突進系の技が多い学校だな。



ロイの「ダイナマイトストレート」アメフトの突進力を生かした技だ。

アメフト部の花形、クォーターバックの「ロイ」。この男がパシフィックの中心人物との報告も受けている。
チアリーダーの「ティファニー」。この女も要注意人物の一人なのだが、いかんせん、ノリが独特なものでオレは苦手だ。



この男がパシフィックの中心人物だ。極度の日本嫌いらしい。

怪腕を有する男「ボーマン」。温厚で敬虔なクリスチャンでもあるのだが、こと戦闘となると話は別だ。
3人のトータルバランスから考えても、特にこれといった弱点が見つからない。安定した試合運びを見込める学校だと言えるな。



ティファニーの必殺技「グルピーパンチ」。巨大グローブが気になるところだ。



チアリーダーらしいが、ここの学校のチアガールは全員グローブをつけているのか？謎だ。

外道高校

近隣に悪名響かせる、戦慄のバイオレンス高校。
毎日のように暴力の嵐が吹き荒れる校内は、地獄の様相を呈しているという話だ。校内施設は羅刹購買、獄門便所、冥府視聴覚室といった、破滅的な名称で呼ばれているのだろうか。
ヤサぐれた生徒たちの中でも、最も危険視されているのが「岩」「アキラ」「エッジ」の3人。
岩は先日失踪した外道高校の総番長の右腕で、実力はかなりのものと聞く。
エッジは、卑怯・卑劣・非道と三拍子揃った、学校きってのダーティファイターだ。
謎につつまれているのが、フルメットを被った人物「アキラ」。外道高校の中にあっては珍しく、人間ができているという話だ。かなりの功夫を積んでいるらしいが、その実力は未知数だ。
普段なら絶対に関わりたくない連中だが事件解決のためには仕方がない。コブシにはコブシをもって応えるまでだ。



「拍手送り」を放つ岩。背景がアナーキーだぜ。



岩の勝利ポーズ。最大の武器はその巨体か。



エッジの必殺技「破壊」。手に持つ光りモノで襲いくる。



アキラの旋蹴舞。この鋭い蹴りには気をつけたいところだ。



エッジ近影。野放しにしておくのは危険だ。



裏裡門を放つアキラ。ん？

ストⅢデビューコーナー始めました!

STREET FIGHTER III 2nd IMPACT GIANT ATTACK

初心者からマニアまで幅広い層にぜひぜひプレイしてほしいので、デビューをもくろむ人向けのコーナーから下積みアリアリ&リハビリ終了な固定ファン向けまで、いろいろ取りそろえてみました。まずは一読あれ。

味をしめるとハマります

ストⅢデビューな人に贈る

ブロッキングで一杯どうですか課長

ちょっとストⅢ 2ndをたしなんでみようかな、なんてダンナはちょっと読んでみてくださいよ

担当：P・鈴木

ブロッキングアレルギーの方もどうぞ

ブロッキング…それはマニアのみが使うカルトなテクニックだ、と思っている人は非常に多いんじゃないかな。

しかしそれは間違い。

確かに、今までにないテクニックなので敷居の高さを感じてしまうかもしれない。でもこれがまたハッタリで、覚えてしまえば「なーんだ」という簡単さなんだ。

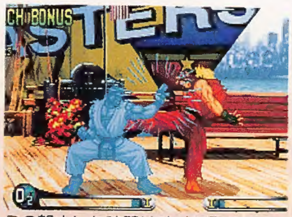
昔は高い高いといわれていた電卓（数百万円）も、今や小学生でも手が届く（500円未満）世の中。ブロッキングも同じように、あなたの足下のレベルくらいの易しさになってきたということですよ。まあ、ものは試し、1回でいいからブロッキングを狙ってみましょうよ、ね。

ブロッキングするといいことあるの?

ブロッキングってどんな効果があるの?という人もいると思うので、こんなにお得だよ、という情報から流しちゃおう。

●ブロッキングに成功すると、相手の動きを止められる

かつてのあのD○Oもブロッキングをしながら「ザ・ワールド」と叫んでいたのはあまりにも有名な話（大ウソ）だが、そう、ブロッキングに成功すると、相手の動きを一瞬止めることができるのだ!



この静止した時間はすべて君のものになる…!

当然、止まっている相手に対して攻撃したり、投げたり、落書きしたり、階段を再び登らせたりすることができる。一大チャンスが巡ってくるというわけだね。

●必殺技の削りダメージを無効化することができる

離れて波動拳ばかり出されてイライラし、しびれを切らせて跳んだら昇龍拳で迎撃される…。こんなムードは誰だってイヤだよね。ストⅡのころは飛び道具に対処することだけでもビッグイベントだった」と裏に住む87歳のおじいさんに聞いたことがあるけど、当時は相当きつかったんだろう。

ところが、ストⅢ（2nd）。飛び道具なんか、「え?ここが玄関?」ってカンジなのだ（要するに恐れる存在ではないというワケ）。

必殺技による削りダメージがない世界の飛び道具など、ボーナスステージのようなもんだ。真面目に説明すると、遠距離戦はほとんど意味がなくなり、インファイトの機会が増えることになるわけだ。



何発出したってムダなんですよ。あきらめて近距離戦しようよ。

●空中で防御できる

空中ガードというシステムは存在しないストⅢ。「攻め攻めのオイラは跳び込みは空中ガードで安定さ」などと平気でわけのわからないことをいう人（えっ俺?）も少しはいるだろう。そんな人のために用意されているのが空中ブロッキングだ。

対空準備ができている相手に跳び込んでしまったときでも、勇気を持って空中でブロッキング入力をすれば対空技をくらわずに済む。逆に反撃する、なんてのもアリだ。

こんなに使えるブロッキング。どうですかお客さん!

ブロッキングはこうやって入力だ

ブロッキングの入力方法は簡単。すぐ覚えられるぞ。

・いったんレバーをニュートラル（中立）に戻す

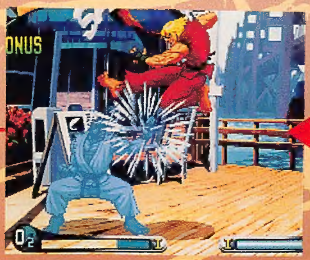
・レバーを前、あるいは下にちょん、と入れてすぐにレバーをニュートラルに戻す

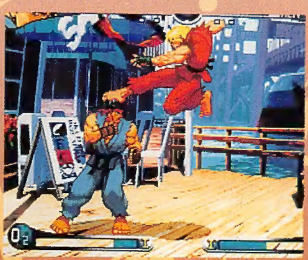
・一定時間内に相手の攻撃を受ければブロッキング発動

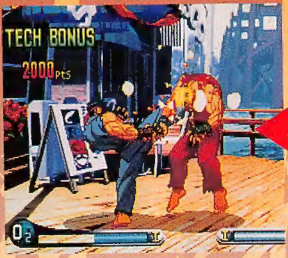
・反撃技を決めてうわぁい

いやぁ、ブロッキングってほんっとーに楽しいものです

レバーを前に入れて、一歩進んだらレバーを中立へ戻す。ここに相手の攻撃がくればブロッキングの完成。すぐに適当な技で反撃していこう。







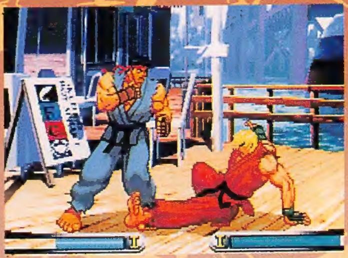
ね。

※ただ、ブロッキングにも当然弱点がある。弱点がないと誰も打撃技を出さないからね。

●レバー前ブロッキングは、
・ジャンプ攻撃
・リープアタック
・飛び道具
・足払いなどの下段技ではない地上攻撃
に対して有効。

●レバー下ブロッキングは、
・足払いなどの下段技
に対して特に有効。たまに、足払いでない技に対してもブロッキングは成功するが、それはおまけだと思ったほうがいい。

入力の方法はこれだけ。次は、おすすめブロッキングポイントと心構えについてだ。



ブロッキングのタイミングが完璧でも、成功するとは限らない。

安全にゲームをプレイしつつ狙いたいよね

ただやみくもにブロッキングを入力しても成功者にはなれない。サイフとタイマン勝負をしても勝てないのは明らかなのだから、効率よくマスターしたほうがいいよね。

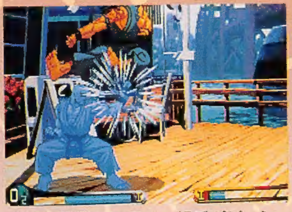
そこで私が構想15年の末作りあげた表を参考にしてみよう。ブロッキングを狙いやすいポイントが分かるはずだ。少し解説しておこう。

輝け！第1回ブロッキング狙いどころ大賞！

第1位は…。

○相手のジャンプ攻撃に対して直接前ブロッキング

相手がジャンプ攻撃を出してくるタイミングというのは、普通似たりよったりになるもの。だとすれば、レバーを前に入力するタイミングというのも分かりやすいはず。



理想の展開としては、相手がジャンプ攻撃を出してきたら、



ブロッキング、出してこなかったら着地に投げを狙うことだ。

この相手のジャンプ攻撃に対してブロッキングすることは、「対空ブロッキング」といって、ブロッキング界での下積み、見習い時代にあたるほど大切なものなわけ。とりあえず、ここからはじめよう。

第2位。

○相手の飛び道具に対して前ブロッキング

「惜しくも2位になってしまいましたが、この簡単さは本物です。感激です。おかげで夜、夢にボールが出ました」

というお便りも多数寄せられ、「おいしいよ」と私の手を握る人も出るほどの大人気になるのが、CPUを3人倒した時点で始まる、ブロッキングボーナスステージだ。

これはショーンが投げるボール（全20個）をいくつブロッキングできるか？というもので、いくら失敗してもゲームオーバーにはならない点が魅力だ。

とりあえずは、ショーンの投げるボールを飛び道具だと



うんうん、このくらいなら練習にぴったりですね（LV1）。



ってオイ、できるかい!(LV5)。

思って、全部前ブロッキングではじいてみよう。パーフェクトが取れれば、君も自信が出て実戦でもブロッキングすることが怖くなくなるはずだ。

そのままリュウやギルの飛び道具に対してもブロッキングを狙ってみるといい。

ボーナスステージは、条件によってレベルが数段階に分かれる。レベル5でもクリアできるようになったら、今度はボールに対して下ブロッキングや空中ブロッキングを狙ってみよう。そう簡単にパーフェクトは取らせてくれないと思うよ。

次点。

●ジャンプ攻撃をガードした後の地上技に対して

●転んでしまった後に出される地上技に対して

どちらの場合も、「タイミングは合っているのにブロッキングに失敗した」という哀しいお知らせがある（理由は先に示した通り）ので、ブロッキング入門者にはおすすめできないわけであります。

いいの、初級者は対空と飛び道具だけで。他の入力ポイントは後から覚えればいいんだって。無理は禁物だよ。

心がけは大切ですね

まず、CPU戦でブロッキングを狙っていく体力を決めてみる。「自分は残り体力が3分の2残っていれば、ブロッキングを使わずに相手と闘って劣勢を挽回できる」というようにだ。

後は、自分の体力が残り3分の2になるまで、ブロッキングを使った闘い方をして、ピンチになったらいつも通りにCPUに勝てばいい。金魚の水のくみかえ方と似た方法だね。

余裕が出てきたら、残り体力を3分の2から2分の1へ、2分の1から3分の1へ…と調整していけばいい。これで君もブロッカーの一員だっ！

アドバイス！

・失敗はおおいに結構。誰だってミスはする。

・怖いときはガードでもいい。いいのだが、ブロッキングをする、と決めた瞬間は信念を曲げないように。

・いろいろ考えると失敗しやすい。深く考えなくていい。

ブロッキング成功率調査

※（　）内はブロッキング成功率

	やり込んだプレイヤー代表	ふっ切れてる初心者代表	お金を大切にプレイする中級者代表
プレイヤー	RED：アレックス メストライター。当然Ⅲはやり込んでました。	北浦：アレックス ㊞。歩いているところをムリにつかまえる。初心者レベル。	MIO：ユン&ヤン それなりに前作をさわっている。安全指向な動き。
ジャンプ攻撃（打点は変える）	打点を変えられるとやはりきつそう（75%）。	初プレイの割には成功率が高い(60%)。	キャラが小さいとブロッキングは楽だ（70%）。
飛び道具（波動拳）	どうやっても失敗しない。EX版を混ぜてもダメ（95%）。	なんかキツそう。速さを変えただけで迷っていた（20%）	練習しているだけあって失敗はない(90%)。
ジャンプ攻撃の後や起き上がり際の地上技	足払いと立ちパンチを混ぜられたら対処は無理だ（45%）。	やはり無理。3分の説明ではここらが限度。	ブロッキング命令を出しているのにガードになりやすい。思いきりが大切。

中段攻撃・連続攻撃だ

リープアタック ターゲットコンボとは？

コマンドを覚えたらまずは使っていこう。キャラに差はあるけどね。

担当：KAL

SFⅢを構築する代表的なシステムのなかで、ビギナーにとって未知の存在である「ブロッキング」に対し、その用途、使用目的が明白で、直接“攻撃”に関係するということで非常に理解しやすい2大システム、「リープアタック」と「ターゲットコンボ」について解説しよう。

小ジャンプ攻撃 リープアタック

リープアタックとは、コマンド入力後キャラが小さくジャンプして、自動で攻撃を繰り出す、一種の「小ジャンプ攻撃」だ。小ジャンプしてから攻撃を繰り出すまでのタイミングは常に一定で、必ずジャンプ攻撃になる。小ジャンプといえどジャンプ攻撃はジャンプ攻撃なので、**「リープアタックはしゃがみガード不可能」**だ。よってブロッキングする場合には上段ブロッキングになる。これは全キャラ共通だ。

コマンドのほうも全キャラ共通で、「⬇⬇+P or K」となっている。


リープアタックは、いわば小ジャンプ攻撃。


なのでしゃがみガードはできないのだ。

さてこの「リープアタック」なるものに、一体なんの意味があるのか、どんな価値があるのか、始めたばかりの人は、そこらあたりを知りたいのではないだろうか？

まず第一に、**「速いしゃがみガード不可能攻撃である」**という価値。別の言い方で「速い中段攻撃」とも言うが、ようするにすごく低く早いジャンプ攻撃なので、なかなか見切れない。また移動距離が小さいというのもポイント。

なんだか当たり前な説明のようだが、SFⅢの世界では「速い中段」は非常に重要だ。しゃがみガードを崩すという意味に重ねて、ブロッキングの入力方向を上下に振れる。

第二に、**「リスクの少ない近距離攻撃」**としての価値。これも小ジャンプしているという点がポイントになっている。

例えば、地上でくらえば全段ヒットして大ダメージな技を受けたとしても、空中にいるときにくらえば、1〜2回だけヒットして吹っ飛び、全段くらわなくて済んだりする。跳び込みの後や、相手の起き上がりに技を重ねるときなどに重要な意味をもつぞ。


リープアタックは空中判定。だから…、


足払いなどをかわしながら移動攻撃できたりする。

キャラ限定あり ターゲットコンボ

ターゲットコンボ（以下、TC）は、ヴァンパイアシリーズの通常技連続入力システム「チェーンコンボ」に似た、通常技から通常技へ、前の通常技を次の通常技でキャンセルしながら繰り出す連続攻撃のシステムだ。

ただチェーンコンボと違い、各キャラごとにTC専用の“ルート”が設定されており、その順番どおりにボタンを押していかなければいけない（多少の例外はある）。なかにはTCそのものがないキャラもいて、そういったキャラにはまるで関係のない話だ。

ここでおおまかに、現時点でTCの存在が確認されているキャラと、ないキャラをそれぞれ挙げてみよう。

■TCのあるキャラ

ダッドリー、いぶき、ユン、ヤン、リュウ、ケン、ネクロ、エレナ、ユリアン

■TCの確認されていないキャラ

アレックス、ショーン、オロ、ヒューゴー

ただしリュウは遠立ち大P⬇遠立ち大Kなので使いにくく実戦ではあまり見ないし、エレナは空中TCのみしか確認されていない。逆に、TCがないということになっているキャラでも、アレックスの小足払い⬇中足払いのように、“目押し”でTCみたいにつなげることのできるキャラもいる。

ルートについてだが、例えばそれは近立ち小Pスタートであったり、遠距離立ち大Pであったりする。なかには大攻撃から小攻撃へ戻ったりするルートのキャラもいる。この、完全にキャラごとに独立した“一連のコマンド”を覚えなければいけないあたりが、チェーンコンボとの大きな違いであろうか。

TCの特長

TCは、途中で必殺技によるキャンセルを受け付けてくれる部分がある。なんだか妙な言い回しになってしまったが、TCのすべてがすべてキャンセル可能であるわけではなく、キャラによって、またそのキャラのなかでもTCのルートによって、必殺技によるキャンセルを受け付けてくれたり受け付けてくれなかったりする。したがって、必殺技でキャンセル可能なポイントを早いうちに覚え、連続技にはなるべくそのポイントを含んだルートを使用していく必要がでてくるわけだ。


TC｛下小K⬇下中K｝の、下中Kだ。これに…、


必殺技でキャンセルをかける！キャラごとに違うので注意。

これもチェーンコンボとの大きな違いの一つといえる。

ほかにもまだTCには特長（特徴）がある。

TC中の通常技は、ヒットさせると、“ノーマルな”通常技とは違ったヒット効果を得られる（ことがある）のだ。

ヒット効果といっても、TCにすると炎効果がつくとか電撃エフェクトがつくとかいうものではなく、**「ヒットさせたときの相手キャラののけぞり時間が変化する」**といった類のものだ。

例えばあるキャラが、下中Pをヒットさせたときよりも、TCで〈下小K⬇下中P〉とヒットさせたときのほうが、下中Pヒット後の相手キャラのくらいポーズ表示時間が僅かに長かったりする。

これが影響してくるのは、もちろん連続技を狙うときだ。いまの例でいえば、下中Pキャンセルでは連続技にならない必殺技が、TC〈下小K⬇下中P〉からのキャンセルだと連続技になるのだ。

しかしいいことばかりではなく、通常技をヒットさせたあとは自分が有利、または五分だったのに、TCで同じグラフィックの技を当てたあとは自分が不利、というようなものもあるので注意が必要だ。

こういった現象は多くのTCに見られ、状況によってTCを使うべきなのか、またどのTCを使うべきなのかを考えさせる、面白い一要素であるといえるだろう。


とりあえずはTCの順番を覚えよう。

何事も基礎が大切

ストⅢ用語集

まぁ、軽〜く確認ってことで。

担当：RED

ストⅢ用語解説

このページでは、ストⅢをプレイしていく上で必ず覚えておかなくてはいけない用語について解説してある。

超基本的なことだが、セカンドからストⅢを始めようという人は再確認しておこう。

なおリープアタックとターゲットコンボについては次ページにて詳しく取り上げてあるので、このページでは割愛した。

ブロッキング

相手の攻撃を受ける寸前にレバー➡or⬇入力をすると、攻撃を弾き返すことができる。これがブロッキングである。

ブロッキングに成功すると、普通にガードさせられた場合は反撃できないような場面でも反撃が可能になる等、多くのメリットがある。

慣れるまではなかなか使いこなせないが、無理せず順をおって練習してマスターしていこう。

攻撃属性とガード・ブロッキング方向

●中段攻撃…しゃがみガードができない攻撃のこと。(広義にはジャンプ攻撃もこれに含まれる)。

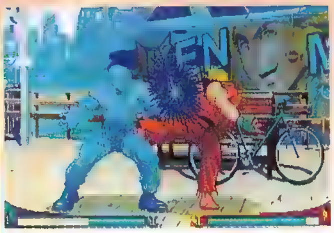
ガードするには**立ちガードが必要**。ブロッキング方向は➡のみ。

●下段攻撃…立ちガードができない攻撃のこと。しゃがみキックのほとんどがこれに当てはまる。足下を狙っていても、立ちガードできる攻撃は下段攻撃とはいわないので気をつけよう。

ガードするには**しゃがみガード**が必要。ブロッキング方向は⬇のみ。

もちろん、中段攻撃にも下段攻撃にも分類されない攻撃、つまり、立ちガードでもしゃがみガードでもできる攻撃もある。

このタイプの攻撃はガードの場合は、立ち・しゃがみを問わないが、ブロッキング方向については、**⬇ではダメなものもある**ので注意が必要だ。


ブロッキング抜きでストⅢは語れない。

EX必殺技

必殺技を入力するときに、ボタンを2つ同時押しにするとEX必殺技を出すことができる。

EX版の必殺技は、多段技になってブロッキングされにくくなっていたり等、それぞれの技によって何かしらパワーアップされている。

注意したいのはEX必殺技は、スーパーアーツゲージを少し消費するということ。スーパーアーツゲージがある程度たまっていなければ、出すことができないのだ。

スーパーアーツゲージはある程度ためると、青いバーの部分が青白く点滅し始める。これがEX必殺技使用可能の合図だ。

また、必殺技によってはEX版がないものもあるので、前号の技表で確認しておこう。

スーパーアーツ

いわゆる超必殺技。ストⅢで特徴的なのは、各キャラ3種類持っている中から、キャラ選択時に1つだけを選んでゲームを進めていく点。

セカンドでは対戦プレイ時のみ、一試合ごとスーパーアーツを再選択できるようになった。

スーパーアーツを使うには、画面下にあるスーパーアーツゲージがたまっていなければならない。スーパーアーツゲージは技により長さが異なっていて、威力が大きく一発逆転力のあるものほど長くなっている。攻略文中ではスーパーアーツゲージは、単に〝ゲージ〟と表記されることが多いが、文章の前後の流れで判断してほしい。

キャンセル&スーパーキャンセル

ストⅢにおいては、通常技の戻りモーションを必殺技の入力によってとばしてしまうこと、いわゆる〝キャンセル〟することができる他に、必殺技の戻りのモーションをスーパーアーツによってキャンセルすることもできる。攻略記事中ではこれをスーパーキャンセル（またはSAキャンセル）と表記していくので覚えておいてほしい。

またストⅢでは、通常技の中にもスーパーアーツでしかキャンセルできない技があるので注意しよう（これも一種のスーパーキャンセル）。

パーソナルアクション

全キャラ共通のコマンド、大P＋大K入力により起こす各キャラ固有の行動。

特殊な効果（攻撃力UP等）のある挑発といった感じで、実戦での有効度は未知数。


セカンドからの新要素、パーソナルアクション。

グラップディフェンス

いわゆる〝投げ抜け〟のこと。通常投げでつかまれた瞬間にこちらも通常投げの入力をすると、ノーダメージで投げを抜けることができる。

クイックスタンディング

キャラが投げなどをくらって地面に倒れる瞬間に、タイミングよくレバーを下に1回入れると、ダウンすることなく素早く起き上がることができる。これがクイックスタンディングである。

スタン

キャラが気絶して一定時間動けなくなることを、ストⅢでは**スタン**という。

体力ゲージの下の細いゲージは**スタンゲージ**といって、攻撃を受けるたびに上昇していき、これが満タンになると気絶してしまう。

ストⅢでは技ごとにダメージとは別に、**スタン値**という数値が設定されている。


スタン、俗にいうピヨリだ。

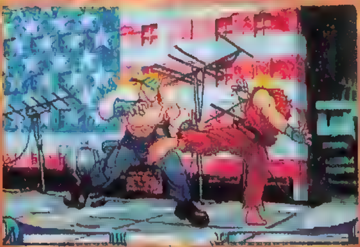
ハイジャンプ

レバーを一瞬下に入れてから素早くジャンプすると、ハイジャンプすることができる。一部のキャラは、特定の通常技の戻りをハイジャンプでキャンセルすることができ、重要なテクニックとなっている。

ダッシュ

レバーを素早く➡➡（⬅⬅）と入力するとダッシュ（バックダッシュ）することができる。

注意したいのは、ストⅢのダッシュは途中で技を出したりガードに移行することができないということ。ダッシュ距離の長いキャラは要注意だ。


距離が長いダッシュはうかつに使うと危険だ。

マニア向け

ブロッキング戦線異状あり！

マニア諸氏には最も気になる、ブロッキングの変更点を現在わかる範囲で説明しよう。

担当：善之字元帥

ストⅢが他の対戦格闘ゲームと最も異なる点が、相手の攻撃を読んで受けとめる、ブロッキングにあることは言うまでもないが、セカンドインパクトでは、そのブロッキングシステムにかなりの変更が見られる。

とりあえず最も気になる、前作の後期に猛威をふるったファジィブロッキングが、今回どうなっているのかを説明しよう。

ファジィって何？

まず、ファジィブロッキングを知らない人のために、改めてその概念を説明しよう。

ファジィとは、レバーを前・ニュートラル・下・ニュートラル…というように高速で入力することにより、半永久的にブロッキング受け付け時間を継続するブロッキング方法のことである。

この入力を繰り返すことにより、相手の攻撃のうち、「立ちガードでもしゃがみガードでも防げる攻撃」は100%。「どちらかのガードでしか防げない攻撃」は50%の確率でブロッキングしてしまうという、非常に強力な防御状態を作り出すことが可能になる。対戦中に繰り出す多くの牽制技は、どちらのガードでも防げる攻撃のため、ストⅢマニアはやっきになってこの技術を修得した。

また、この技術をジャンプと組み合わせる（ジャンプ中に連続入力する）ことにより、対空兵器完全防御の空中ファジィブロッキングとなるため、こちらも重要なテクニックだったと言える。



以前は、かなり万能だったファジィブロッキング。

どうなるファジィ

このように、ファジィはかなり使えるテクニックだったが、その一方、あまりの万能度から嫌う人が多かったことも事実。今のところセカンドインパクトでは、ファジィはあまり使えないように調整されているようだ。

では、なぜファジィが使えないかといえば、その理由は2つ。

理由①：通常技のブロッキング方向が複雑になった。

前作でのブロッキング方向は、ブロッキング不能技を除き、各技のガード方向に必ず対応しており、

A立ちガードのみガード可能な技は、前入力によるブロッキングのみ可能

Bしゃがみガードのみガード可能な技は、下入力によるブロッキングのみ可能

Cどちらでもガード可能な技は、前・下どちらの入力でもブロッキング可能

のいずれかだったが、今作では、C群でも技によって、前・下の各方向を使い分ける必要がでてきた。ブロッキング方向は各技によって違うものの、傾向として、相手の腰付近を狙うアッパー・膝蹴り系の技は、前ブロッキングのみ可能という具合になっているようだ。



下ブロッキング不能な、相手の立ち技もある。

いずれにせよ、ブロッキング方向が限定される技が増えたことにより、ファジィそのものの成功率が下がってしまったといえよう。

理由②：ブロッキング連続入力システム自体の変化

2つ目の理由は、内部的なシステムに関わっていることなので、推測の域を出ないが、3連続でファジィ入力をした際の、ブロッキングの効果時間をキャンセルし、次の効果時間を発生させるシステムに、ある種の制約が加えられていると推測される。

具体的には、連続でブロッキング入力を繰り返すと、効果時間が短縮される（あるいはなくなる）措置が取られ、長時間のファジィ入力を防ぐように変更されているようだ。

しかし、連続入力が全く失われているかというと、そうでもなく、前・下あるいは下・前という具合に、2回程度の入力では、ブロッキングの効果時間は生きているので、例えばジャンプの下降中に、下・前と入力し、短時間の空中ファジィを発生させることは可能である。



2回程度の入力なら、ファジィは生きているとも言える。

このように、一部の状況を除き、ファジィは大幅に制限されることになった。今までファジィの精度だけで勝ってきた人は、大幅に戦術を変更する必要がありそうだ。

セカンドインパクトでのブロッキング

これらのことから、セカンドインパクトでは、ファジィを使って前進しつつ、相手にプレッシャーをかけるような戦術は有効ではなくなった。よってブロッキングは本来の使い方の通り、相手の連携や反撃を読み、「仕込んでおく」ように使わなければならない。

しかし、通常技のブロッキング方向が変わったこともあり、単発のブロッキングポイントにもセカンドインパクトならではの注意点を踏まえておく必要があるので、簡単に紹介しよう。

注意点1：下ブロッキングを過信しない

ストⅢ慣れしている人が陥りやすいミスがこれ。防御の際の典型的なブロッキングポイントである、ジャンプ攻撃やリープをガードした後は、連続ガードになりにくいため、下ブロッキングを入力し、相手の着地後の攻撃をブロッキングしたい。しかし前述の下ブロッキングできない通常技が増えたこともあって、あまり確率がよくない。下ブロッキングに過信は禁物だ。



こういった後の下ブロッキングは危険性が高まった。

注意点2：前ブロッキングの危険性が低下

相手の地上攻撃を前ブロッキングするのは、下段攻撃に対する防御がガラ空きになってしまうので、以前はかなり怖かったが、セカンドインパクトでは、「全体的に」ヒット確認が可能な下段スタートの連続技がパワーダウンしているため、相対的に前ブロッキングの危険度が低下している。前作よりも積極的に前ブロッキングを狙うように戦術を変えていこう。



下段スタートの連続技は少ない。恐れずレバーを前に！

注意点3：空中ブロッキングは2回入力で

セカンドインパクトでの空中ブロッキングは、前作と違って空中での跳ね方が小さくなった。そのため、ブロッキングに成功すると大きく有利になるが、ブロッキング入力は回数を重ねると効果時間の制限を受けるようなので、地上対空への対策として空中ブロッキングを入力するときは、**ジャンプの頂点を過ぎたあたりから前・下あるいは下・前と、2回入力する程度にしておこう。**3回以上入力してしまうと、なぜか極端に成功率が落ちてしまうぞ。



空中ブロッキング後の効果は大きい。積極的に狙おう。

じっと耐えて一撃にかけろ ユリアン



リーチを生かしてチクチクやって、屈み大Pからの強力連続技で仕留めるのだ。

担当：MVP

その長身から繰り出される攻撃は、どれも若干の隙があるためにきっちりと使い分けをしていかないといけない。必殺技は乱発するものではなく状況によってきちんと使い分けなければいけないのだ。

メタリックスフィア

黒い雷の塊を飛び道具として撃ち出すこの技は、遠距離だとなんと見てから跳び込まれ、隙に攻撃されてしまうので十分に注意が必要な技だ。

遠めから使うときは必ず中で斜め上に飛んでいくのも混ぜていこう。相手キャラが跳びキャラ（ジャンプからがメイン戦法という奴）ならば中の割合を増やしていくのが重要だ。

間合いが近いときは今度は見てから跳ぶのが若干対処しにくいので、相手も地上での対処つまりブロッキングもからんでの攻防となる。

このとき、飛び道具はレバー前のブロッキングでないと成功しないので、長い大足払いと単純に2択になる。またこの状況でEX版で撃つと、弾速が遅いので、ダッシュで接近してから攻めたりもできるのだ。

しかし、やはりそのスキの大きさから多用すべき技ではない。うまくスキをごまかしつつ適度に使っていくのが重要だ。



前ブロッキングをしてくる相手に大足払いを出していく。

デンジャラスヘッドバット

ユリアンの主力兵器。だが連発はしない。

この技の重要性はひとえに連続技にある。連続技は主に2つあり、

①屈み大P
②EXヘッドバット

のどちらかからスタートする。①は対空として屈み大Pを使うか跳び込みから連続技で使っていく。そして、屈み大P→EXヘッドバット→チャリオットタックルを決めよう。屈み大Pから溜めはじめて十分にヘッドバットの溜めは完了するので、いかなる状況からでも決められるようになろう。

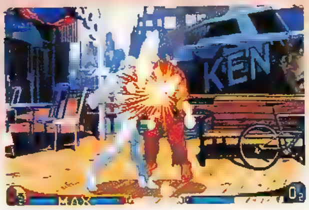
②は奇襲で中距離から突然出していく。もしヒットしたらEXヘッドバット→屈み大P→EXヘッドバット→チャリオットタックルという連続技を決めていくといい。

このようにEXヘッドバットは連続技で非常に重要なつなぎの役目をはたす技なのだ。

EX版は連続技用としてお世話になるがノーマル版はどうなのだろうか?

ノーマル版は前号で書いた通り足下をスカして接近できるので、例えば跳び込みから屈み小P×2→ヘッドバットとやって密着して投げを狙ったり足払いやリープアタックを狙うといいだろう。

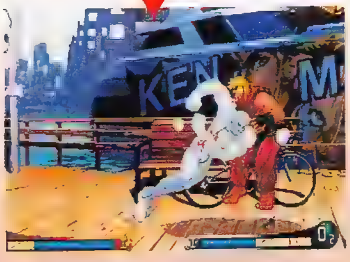
ちなみに間合いが近くて相手が立っていれば小攻撃から連続技になるぞ。



まず屈み大Pで浮かして…、



EX版デンジャラスヘッドバットで浮かし直す。



そしてチャリオットタックル。スーパーキャンセルしてもいい。

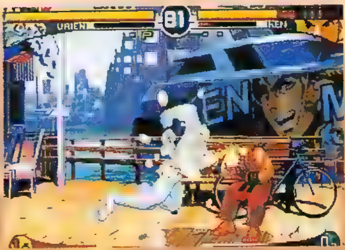
チャリオットタックル	⬅ため+➡+Ⓚ★
バイオレンスニードロップ	⬇ため⬆+Ⓚ★
デンジャラスヘッドバット	⬇+⬆+Ⓟ★
メタリックスフィア	⬇⬊➡+Ⓟ★
スーパーアーツ	
タイラントパニッシュ	⬇⬊➡⬇⬊➡+Ⓟ
ユピテルサンダー	⬇⬊➡⬇⬊➡+Ⓟ
エイジスリフレクター	⬇⬊➡⬇⬊➡+Ⓟ

チャリオットタックル

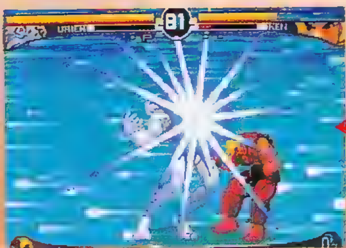
これは突進系の技で、⬅ため➡というコマンドの性質上、牽制で多用する立ち中Kを出そうとして暴発してしまうことが多いので注意が必要だ。

現段階ではガードされるとスキが大きいので、あくまで奇襲的な要素が強い。が、そのスキもスーパーキャンセルでスーパーアーツを使っていくことで解消できる。

とはいうものの、このスーパーアーツ自体のスキ、ダメージも結局知らないといけない。



突然チャリオットタックルを出して…、



スーパーキャンセルで大ダメージを狙おう。

バイオレンスニードロップ

今のところ効果的な使い方が見つからないので、とりあえずスカしを狙ってみるのがよさそうだ。目の前に着地してすかさず投げやリープ、下段につないでいこう。

スーパーアーツ

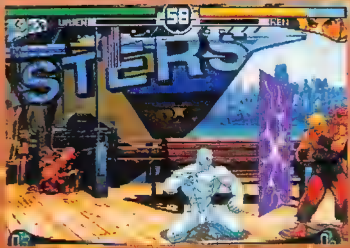
まずはガードされたときのスキとダメージの関係について見ていこう。

タイラントパニッシュは地上突進技でダメージが高いがスキは大きい。痛いのが空中コンボ（屈み大Pスタートの連続技）に組み入れるとヒット数が落ちてしまうことだ。

ユピテルサンダーは現状で最も使えるスーパーアーツ。隙は若干あるものの、空中コンボに組み込んでいっても効果が高いし、遠めで撃ってダッシュで接近するといった戦法にも使え、ダメージもなかなかあるからだ。

エイジスリフレクターはチャリオットタックルのフォローや、相手を端に追い込んでからの攻めで使うと面白い。

ただ、この技自体のダメージはほとんどないので、いかにダメージを与えていくかが非常に難しいところだ。スキはないので、ゲージが溜まったらとりあえず出しておく的な使い方にしてもいいかもしれない。とにかく未知数だ。



端に追い込んでエイジスリフレクターが面白い。



弱いと思うのは最初だけ！
ヒューゴー

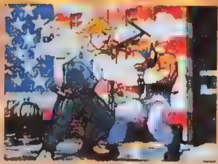
ヒューゴーは一見すると投げ技でしかダメージを稼げそうにないが、実は打撃技中心に闘っても強い。それを証明すべく今回、分かっている限りの戦法を網羅したいのはややまなのだが、スペースもないので、打撃の雄「小パンチ」と、新しい概念の投げ技「シュートダウンバックブリーカー」と「ウルトラスルー」を中心に解説していってみたい。

小パン連打の先に見えるものは…

ヒューゴーを使い、対戦を行って最初に頼りたくなるものと言えば、連打キャンセルの効く小パンチ（立ち&しゃがみ）だろう。動きが重く攻め込まれやすいキャラだけに、接近戦でこれに頼るのは当然だし正解だ。

リーチもあるので密着状態で、最高6発まで入る。よって実戦ではたいてい3発〜4発は当てることができるはず。が、その後は？

距離が離れてしまうのでガードやブロッキングを仕込み様子を見るか、打撃を連携させるのが常套手段。立ち中パンチ、中足払い、届くならリープなどが技としては適当だ。


この連打はやばい。しかし、これだけで終わらせてはいけない。

その他では跳び込み。そして必殺技では、空中に逃げようとする相手に小モンスターラリアットが、リスクも高い（出るのが遅く上段）が効く。相手が下手な手の出し方をするようであれば、ジャイアントパームボンバーをキャンセルさせ置いておくといい。

しかし、これらすべて駆使しある程度の成果を得られても、せっかく攻め込み有利な状況に持っていった報酬にしては少なすぎる。

そこであるのがスーパーアーツのハンマーマウンテンだ。

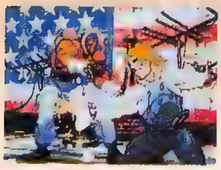
この技、単体での性能は途中で中段になるぐらいでたいして強くはないが、1発目が入れば5発まで連続。加えて小P連打から距離もほとんど関係なくつながるのが強い。

そう、接近戦で小Pを連打し「入ってるなぁ〜」と確認したら、そのままレバーを回せばOK！

しかもジャンプ大キックから入り、小Pを3、4発当ててから入れれば、フルゲージから半分は持っていく高威力。もう使いまくるしかないでしょう！

もちろん、これを主戦力とするためには当然のことながらハンマーマウンテン以外のスーパーアーツをセレクトしてはいけない。よって、その他のスーパーアーツを使う場合は小パンチ連打主体の動きではいけないわけで…。その点については次号以降でフォローしていくつもりだ。


跳び込みがヒットする。めくれればなおよし。


小パンを連打し、ヒット確認をしてから…、


マウンテンを入力し、体力半分をゲットすべし。

ジャイアントパームボンバー	⬇⬋⬅+Ⓟ★
ムーンサルトプレス	レバー1回転+Ⓟ
シュートダウンバックブリーカー	➡⬇⬊+Ⓚ
モンスターラリアット	⬇⬊➡+Ⓚ★
ウルトラスルー	➡⬊⬇⬋⬅+Ⓚ
スーパーアーツ	
ギガスブリーカー	レバー2回転+Ⓟ
メガトンプレス	⬇⬊➡⬇⬊➡+Ⓚ
ハンマーマウンテン	⬇⬊➡⬇⬊➡+Ⓟ

ウルトラスルーの醍醐味

ムーンサルトプレスは、いわゆる「スクリュー」なので今回は触れないが、ウルトラスルーは少し特徴的な性質を持っているので説明しておきたい。

まず、コマンドが簡単なのが目につく。特にブロッキングの成功後入れやすいのが嬉しいところだ。

しかし成立するまでの時間があまりにも遅く、特別に間合いが広いわけでもないので、それを狙う場合はジャンプ攻撃、リープアタックなどめり込み隙の大きい技に絞る必要がある。

成功後の報酬はウルトラ→シュートダウンバックブリーカーの連続技。これは前号で説明したとおり。どちらもボタンによって距離が変わるが、大→大での入力なら確実。

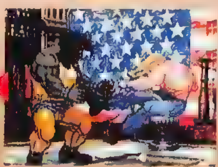
加えてシュートはメガトンプレスでも代用できるので、このSAを選択した場合は見逃さず決めるようにしたい。

さらに、メガトンとシュートが確定する場面は、ジャイアントパームボンバーのヒット後にも訪れる。ただしEX版限定。あのふっ飛び中にも入るから、昇龍拳などの膨大な隙を持つ必殺技ガード後に、うまくタイミングを合わせ決められるようになればベスト。


ウルトラ後は当然。EXボンバーの後の吹っ飛びも…、


メガトンプレスの決めどころだ。あまり見られないとは思うが…。

ちなみにノーマルのパームボンバーでも、ヒット後距離が近ければ小パンチや中払い、そしてハンマーマウンテンが確定（遠い場合はスーパーキャンセルが必要）するので狙おう。


近くでノーマルパチン！距離をよく見てから…、

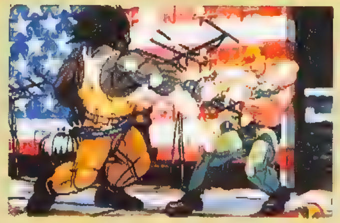

届けば2ヒット。各種投げ技に並ぶ威力だ。

通常技の選択

ヒューゴーの通常技は基本的には大振りなものばかりなので、立ち合い時に牽制する際は細心の注意が必要だ。

特に大キックは、出し方を間違えるとひどい目に遭う。例えば何か硬化の長い技をガードしたとし、安定して転ばそうとして大足払いを出す…。通常この入力をすると「ケツ」が出てしまうので、硬化に入るどころかガードされ、反撃さえも受けてしまう。こういう状況では、中足払いが適当だ（ダウンが取れる）。

牽制技では、立ち中パンチが一番頼れる。そしてたまに立ち大パンチを混ぜダメージを稼ぐ。リーチはないが、攻撃判定の持続時間が長いしゃがみ中パンチも有効。ブロッキングされるようなら中足払いも加える。これがヒューゴーの牽制の王道だ。


こいつは頼りになる。判定も威力も申し分なし！

対空技は、基本的にないと思っていいだろう。よって、牽制として出している判定の広い立ち中パンチ、大パンチが「ジャンプを制している」という形で落としていけると理想的。もちろんブロッキングも忘れずに。

逆に自分が跳び込む場合、相手の地上の対空技に対してはボディプレス（レバー下大P）。間合いが遠かったり、跳び込み後、微妙に密着状態に持っていきたいときはジャンプ大キック。空中で打ち勝ちたいなら中キックを早めに出していくといいぞ。

足刀で即答…すまん リュウ


前作ではあまり使用されなかった真空波動拳。今回は脚光を浴びそうだ。
担当：ワイルダーKEI

微妙にプラスマイナス０？

リュウは、EX技のシステムと真空波動拳、電刃波動拳のストックが2つになったことによって、必殺技の使い方の幅が広がった。が、それと同時に弱体化した面もある。

その中に、まず立ち大Kがある。前作ではリーチが横方向にも長く、しゃがんでいる相手キャラにも当てることはできたのだが、今回はそれがなくなった。攻撃判定が小さくなり、しゃがんでいる相手キャラに当てるためには、近寄らなくてはならなくなった。前のように、牽制技としてブンブン空振りするのは、非常に危険だ。足払いをくらってしまうぞ。それでも、対空技としては十分使っていける。


見ため通りに攻撃判定がついた立ち大K。

それから、この立ち大Kが短くなったことによって、ターゲットコンボもつながりにくくなってしまった。

あとは、中足払い↓中足刀蹴りがつながらなくなったこと。が、これは小ボタンで出せば連続技になるので、問題ない。さらに、立ち近距離大Pにキャンセルをかければ、大足刀蹴りが連続技になる。これは別に、弱体化とみなさなくてもいいだろう。

では、逆に使いやすくなった技は何であろうか？スーパーアーツでは真空波動拳、通常技では小技だ。真空波動拳は飛んでいくスピードが速くなり、一部のキャラだけにしか連続技にならない…ということがなくなった。

要するに、連続技としてどのキャラにでも、バリバリに使っていくことができるのだ。もちろん、その分威力は小さい。昇龍拳↓真空波動拳という連続技もできるが、このときに出す昇龍拳は、大で出したほうが決めやすい。


真空波動拳は、先に出した波動拳に追いつくぐらい速くなった。

波動拳	↓↘→+Ⓟ ★
昇龍拳	→↓↘+Ⓟ ★
竜巻旋風脚	↓↙←+Ⓚ ★(空中可)
上段足刀蹴り	←↙↓↘→+Ⓚ ★
スーパーアーツ	
真空波動拳	↓↘→↓↘→+Ⓟ
真・昇龍拳	↓↘→↓↘→+Ⓟ
電刃波動拳	↓↘→↓↘→+Ⓟ(ガード不能)

小技（立ち小Kは不可）は連打が効くようになったので、相手のブロッキングのタイミングをずらすことができるようになった。連打とはいっても小足払いを連続して出すより、しゃがみ小P↓小足払い↓立ち小Kと入力したほうがターゲットコンボっぽくかっこがいい。

EX技それぞれの変化

リュウの場合、持っているすべての必殺技をEX技にすることができる。波動拳はファイアー波動拳（2ヒット）となり、相手がこれをくらえばダウンをさせることができる。無論ゲージのストックが1つ半以上あれば、ファイアー波動拳↓真空波動拳も可能である。

昇龍拳は、地上にいる少しの間は無敵時間が存在する。が、大昇龍拳と同等に高く上昇してしまうため、ガードされたときのことを考えると乱用は控えたい。が、この無敵時間のおかげで、通常の昇龍拳のように相手キャラのジャンプ攻撃と相打ちになるということはない。

竜巻旋風脚に関しては、地上と空中ともに真空竜巻旋風脚に変化する。地上版は硬直時間が短めなので、ガードされても反撃を受けない。それに、地上において、しゃがんでいる相手キャラに当てることができるのは大きい。


EX昇龍拳はここまでが無敵。

そして、注目の上段足刀蹴り。前号でEX版で出すとスピードが速いと述べたが、実は中ボタンで出したときのスピードと変わらないことが判明した（みなさん申し訳ありませんでした）。

わかりやすく言えば、相手キャラを画面端まで吹っ飛ばし、跳ね返ってくる効果の付いた上段足刀蹴りということになる。当然、中足払いからは連続技にはならない。

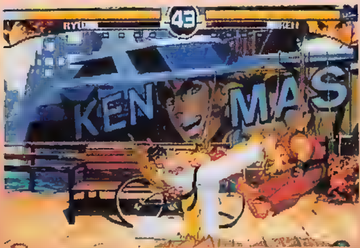
狙い方のポイントとしては、ブロッキング後の近距離立ち大Pにキャンセルをかけて出してみるといい。ブロッキング後に直接出しても攻撃判定が出るまでに間があるので（コマンド入力後15フレームめで攻撃判定が発生する）、ガードされる可能性が高いからだ。バクチで出すのもたまにはいいが、ガードされると反撃されるのは変わっていない。

では、ヒットして相手キャラが跳ね返ってきた場合、どんな技を入れればいいのか？選んだスーパーアーツが電刃波動拳であれば、相手キャラを地上ギリギリまで引きつけて昇龍拳↓電刃波動拳とすることが可能だ。

だが、他のスーパーアーツを選んだときはどうすればいいのか？

全スーパーアーツに共通してできることは、空中真空竜巻旋風脚、上段足刀蹴り、昇龍拳、ジャンプ大Pなどありとあらゆる技を叩き込むことができる。ゲージが溜まっていて真空波動拳を撃てる状況ならば、タイミングを見計って、直接落下してくる相手キャラにぶちかませる。だが、スタン値を考慮に入れるのであれば、真空波動拳よりも通常大攻撃や昇龍拳のほうが溜めさせられる。

ちなみに、入る技は一種類までと決められているので、さらにEX足刀蹴りで跳ね返したあとにまた追い打ち…ということはできない。


てーい！決まったぜ！

ブロッキング後はコマンド再入力

前作では、相手のジャンプ攻撃を前ブロッキングしたあとはそのまま↓↘と入力すれば昇龍拳は出せた。

しかし、今回は再度→(前)から入力しなおさなければ昇龍拳は出ない。注意しよう。


ここまで十分引きつけて昇龍拳を撃つ！


そして、すかさずキャンセルで電刃へとつなぐ。

スラッシュエルボーが強い！ アレックス



フラッシュチョップ	↓↘→＋Ⓟ ★
パワーボム	→↘↓↙←＋Ⓟ
エアニースマッシュ	→↓↘＋Ⓚ ★
エアスタンピート	↓ため↑＋Ⓚ ★
スラッシュエルボー	←ため→＋Ⓚ ★
スーパーアーツ	
ハイパーボム	レバー1回転＋Ⓟ
ブーメランレイド	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
スタンガンヘッドバット	↓↘→↓↘→＋Ⓟ

強いぞスラッシュエルボー

2ndアレックスの最大の変更点は、新技スラッシュエルボーが追加されたことだろう。

スラッシュエルボーは低い姿勢のダッシュから、フラッシュチョップのような閃光付きのヒジ打ちを繰り出す突進技。この技はとりあえずガードさせればOKな技だと思って問題ない。さすがにあまりにもバレバレな出し方をしているとブロッキングからの反撃をくらう可能性が出てくるが、うまく散らして読まれにくい出し方をしていれば多用していっていい技だ。

ガードさせた後は厳密にはアレックス側がちょっとだけ不利となっているものの、ブロッキングがあることにより実際にはほぼ五分の読み合いになる。ここで相手が手を出してくると読んだらブロッキングを仕込んだり、様子見をしているようならさらに攻めこんだりしていけばいいのだ。

スラッシュエルボーはボタンの小～大で突進距離と、ガード（ヒット）させた後のスキが変わる。小だと突進距離が短く、スキが小さい。

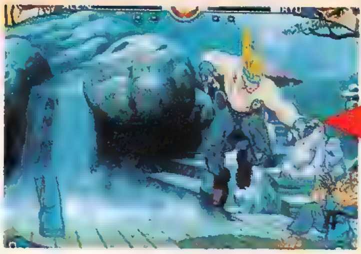
EX版は攻撃判定の出が早くなり、2HITするようになる。フィニッシュで削りKOを狙うときはEX版を使うと効果的だぞ。



ガードさせればOK！



反撃を読んでブロッキングしたり…、



固まっているなら、さらに攻めたてる。



EXエルボーで削り殺せ！

その他の変更・追加点

まずは必殺技から。

●パワーボム

これはほとんど変わっていないようだ。EX版もない。

●エアニースマッシュ

EX版がかなり使える。攻撃判定の発生がとても早く、地上にいる相手にもHITするようになっていて、起き上がりに技を重ねられたときにも、昇龍拳感覚で使っていけるぞ。

●エアスタンピート

この技もEX版が使いやすい。踏みつけるまでが速く、ホーミングして必ず相手のいる位置に跳んでいくので、スカることが少ない。ガードさせてしまえば、そう簡単に反撃されない技なので、ホーミング性能があるのは大きい。



EXエアスタンピートはホーミングする。

●フラッシュチョップ

EX版にすると、2HITするようになる。攻撃判定の発生は早いので、近立ち中Kから連続技にできる。しかし、ダメージ的には小フラッシュチョップと大差ないので、対ブロッキング用として多段化されていると考えたほうがいいだろう。

通常技についてもかなりパワーアップしている。

小パンチが立ち、しゃがみ共に大幅にレスポンスUP。ピシピシと気持ちよく連打できるようになった。また、しゃがみ小パンチ、しゃがみ小キック共にキャンセルができるようになった。小技はすべてキャンセルができるようになったってことだね。

技自体が性能UPしたわけではないが、近立ち中Ⓚヒザが下ブロッキングできなくなったのはデカイ。連続技を仕掛けたときに、このヒザを前ブロッキングしてくるようなら、ヘッドバット（レバー後ろ立ち大Ⓟ）をくらわせてやればいい。なんとヘッドバットはブロッキング不可技になったのだ。



ヘッドバットはブロッキング不可技に！

レバー前入れ中パンチのチョップも大幅パワーアップ。この技、前作では上方向に対しては攻撃判定が出ていなかったのだが、2ndでは対空に使えるほど上方向にも強くなったので、牽制技としてよりり使いやすくなっている。

大幅にパワーアップしたアレックスだが実は少し弱くなっている技もある。立ち小キックと、遠立ち中キックだ。両方とも、技の戻りが少し遅くなっている。

新連続技

●ジャンプ大パンチ・立中キック→EXスラッシュエルボー→ブーメランレイド

9HITで体力ゲージ半分以上の大ダメージ。

ジャンプ大パンチ→立ち中キックの間にスラッシュエルボーのためを作り、立ち中キックの戻りをキャンセルしてEXスラッシュエルボーを出し、スーパーキャンセルでブーメランレイドを出す。

●スラッシュエルボー（空中ヒット）→エアニースマッシュ（画面端限定）

空中の相手をスラッシュエルボーで引っかけてふっとばしたところを大 or EXエアニーで拾ってしまうというもの。スンゲ～カッコイイ。

●ジャンプ大パンチ・近立ち中キック→小フラッシュチョップ・ブーメランレイド

8HITで体力ゲージ半分以上の大ダメージ

立ち中キックをキャンセルして小フラッシュチョップを出すところは前作でもおなじみだった。で、恐ろしいことに小フラッシュチョップからブーメランレイドはノーキャンセルでつながる。小フラッシュチョップが戻ってから素早くブーメランレイドを出せば繋がってしまうのだ。ちゃんと最後の投げまで入るぞ。

雷撃蹴と鉄山靠で攻める！ ユン



まずは訂正。製品版では、ユンとヤンの空中TCが別のものになっていたり、パーソナルアクションでゲージを溜め続けることができなくなっている。

ニューターゲットコンボ修得！

地上でのT・Cに新しいものが追加されている。

現在確認されているT・Cは、
①立ち中Ⓟ→立ち大Ⓟ→後大Ⓟ②立ち小Ⓟ→立ち小Ⓚ→立ち中Ⓟ
③下中Ⓟ→下大Ⓟ
の3種類。

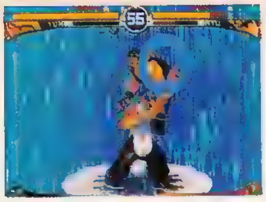
①は前作にもあったもので、3段目の後大Ⓟはスーパーアーツでのみキャンセル可能。この場合、揚炮や幻影陣は問題ないのだが、槍雷連撃は空中ヒットだとダメージが低くなってしまうので、2段目の大Ⓟで止めてノーキャンセルで槍雷連撃をコンボに組み込もう。

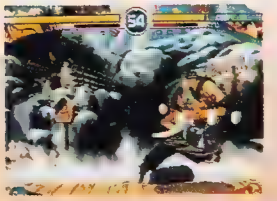
②と③は今回新たに追加されたニューT・C。②は立ち小Ⓟスタートなので前、下、どちらでもブロッキングされてしまうのがアレだが、3段目の立ち中Ⓟにはキャンセルがかかるので、小やEXの鉄山靠につなぐといいだろう。相手がブロッキングに不慣れならガンガン使っていけるT・Cだ。

③は、前でも下でもブロッキングされるし、特に何かにキャンセルでつながるわけでもないので、使い道がはっきりしていない。ひょっとしたら本当に実用性に欠けるT・Cかも。


立ち小Ⓟ→立ち小Ⓚ→立ち中Ⓟの新T・Cから、


キャンセル小orEX鉄山靠がつながる。


さらに鉄山靠をスーパーキャンセルして揚炮なんて連続技も！


揚炮後の追い打ちも忘れずに。

鉄山靠(てつざんこう)	→↓↘+Ⓟ ★
絶招歩法	↓↘→+Ⓟ ★
穿弓腿(せんきゅうたい)	↓↘→+Ⓚ ★
虎撲子	↓↙←+Ⓟ
前方転身	→↘↓↙←+Ⓚ
スーパーアーツ	
揚炮(ようほう)	↓↘→↓↘→+Ⓟ
槍雷連撃	↓↘→↓↘→+Ⓟ
幻影陣	↓↘→↓↘→+Ⓟ

鉄山靠は小が基本

小の鉄山靠は出が早く、ガードされても隙が小さい。中や大だと隙は大きいが、ヒット時に相手を浮かせることが可能。絶招歩法が安定追い打ちだが、立ち大Ⓚのほうがスタン値が高い。

EX鉄山靠は、小よりも出が早く、突進スピードもかなり速いので、接近戦では連続技に使える。ノーマル版ではつながらない中足払いからの連続技が可能になるので、決め打ちながらも貴重な下段からの連続技になるのだ。相手の立ち牽制技の下をくぐって攻撃できるので、中間距離で相手にプレッシャーをかけることもできる。

やはり多用するのは、隙の少ない小の鉄山靠で、このあとはリープやブロッキング、垂直ジャンプからの雷撃蹴などの選択肢がある。もちろん、ブロッキングを仕掛ける場合は、何回か小鉄山靠をガードさせて相手の様子を見て、それに合ったブロッキングを仕掛けるようにすると成功率は高くなるはず。

鉄山靠にはスーパーキャンセルをかけられるので、①のT・C→小鉄山靠→揚炮といった連続技もできるぞ。


EX鉄山靠は非常に素早いので、中間距離での使用も効果的だ。

雷撃蹴のコントロールが重要！

ユン&ヤンの戦闘スタイルにおける大きな戦力となるのが特徴であり、大きな戦力となるのが「雷撃蹴」であるのは前作と変わっていない。2ndでも雷撃蹴を使った跳び込みは必要不可欠。

雷撃蹴は、ジャンプの頂点付近（ノーマルジャンプ、ハイジャンプを問わず）でしか出せず、バックジャンプからは出せない。そして、打点が高いと連続技にならないばかりか、簡単に着地を投げられてしまうので、常に相手の足下を狙うように打点を低くしていく必要がある。

雷撃蹴のコントロールは、ユン&ヤンを使ううえで非常に重要な課題なので、2ndデビューのプレイヤーはがんばってイメージ通りの雷撃蹴を繰り出せるようになるまで練習してほしい。雷撃蹴が足下に集まるようになり、連続技がバシバシ決まるようになれば、ユンやヤンをやっててよかったと思うはずだ。

しかし、いくら足下に当てるコントロールを身につけても、昇龍拳などのように強力な対空技やブロッキングにはあっさり返されてしまうということも忘れてはならない。手前に着地して対空技をスカしたり、ガードやブロッキングを読んだら、目の前に着地して投げや前方転身からの連続技を狙えるようになろう。足下に当てるのと同様、うまくスカすことも重要なのだ。

前号でも触れたが、前方転身の後は、少し間合いが遠いので、①のT・Cを狙う場合は、必ず2歩間合いを詰めるという点に注意。


コレぐらい足下に当てられるようになれば連続技につなげられる。練習しよう。

通常技は中Kに変更あり

立ち、しゃがみ共に小Ⓟは連打が効くようになったので、連携の割り込みなどに対して使いやすくなっている。

しゃがみ中Ⓚは前作と比べ、リーチが長くなっているが、この後に目押しで立ち中Ⓟにつなぐことはできなくなっているので、下段からの連続技は弱体化している。

対空技に使えるのが立ち中Ⓚ。これで浮かせた後は絶招歩法やキャンセルハイジャンプ（ヒット直後にハイジャンプの操作を行うと、立ち中Ⓚをキャンセルすることができる）でジャンプ攻撃を当てることもできる。

ジャンプ中Ⓚは、足先が斜め下に向いているので跳び込みに使っていける。

レバー前入れ中Ⓚは、相変わらずしゃがみガード不可で、今回は少しモーションが早くなったおかげで結構使いやすくなっている。

立ち大Ⓚとしゃがみ大Kはリーチが長く、ヒット時にダウンを奪うことができる。リーチの短い技が多いユンにとって重要な技だ。


対空に使える立ち中キック。これで浮かせたら絶招歩法などで追い打ちができる。


ジャンプ中キックはコレ。跳び込みに使えるぞ。

よくも悪くもエフィーなビジュアル

ネクロ



強ドリルにネクロの神髄を見た。ユリアンに負けない地盤を築き上げよう（勝手にライバル視）。

担当：Ace

電磁ブラスト	→↓↘＋Ⓟ 連打
トルネイドフック	←↙↓↘→＋Ⓟ ★
フライングバイパー	↓↙←＋Ⓟ ★
スネークファング	←↙↓↘→＋Ⓚ
ライジングコブラ	↓↙←＋Ⓚ ★
スーパーアーツ	
超電磁ストーム	↓↘→↓↘→＋Ⓟ 連打
スラムダンス	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
エレクトリックスネーク	↓↘→↓↘→＋Ⓟ

ブロッキングシステムの改変は、ネクロにややお得感を感じさせる変更となった。というか行動自体は変わらないのだが、今までよりもブロッキングで取られることがチョッピリ少なくなったというところだ。

立ち中および大パンチもそうだが、特に予約対空の効果が期待される。期待しよう。でも当然、自分がブロッキングするときには同様ということも忘れずに。

そんなことよりも、ドリルの変更こそ、ネクロにとっては一大事。これは戦法そのものが変わる。

ドリルの変更点

小中大で角度が変わることは前回も触れたが、追加情報で3ヒットすることとスピードが遅くなったことがある。スピードに関しては、ゲーム全体がやや速くなったのにドリルは昔のスピードという感じだ。特に小ドリルは高度が相当高くないと出ないらしく、スグドリとは言い難い。この辺は角度を使い分けてフォローしていこう。

前作から引き継がれた中ドリルは今までどおり普通に使うことになるだろう。3ヒットする分、でかい相手には得する気分。でもしゃがみガード安定は引き継がれている。リープアタック等を織り交ぜていこう。

抉り込む角度の大ドリル、通称スルドリ（鋭いドリルの意）は、ドリルラッシュで役立ちそうだ。遠くでもフェイントで使うし、むしろ中ドリル以上に使う可能性が高い。期待される技だ。



期待される大ドリル。

角度の緩い小は空中戦で使うことになるのだろうか。何にせよネクロはドリルがないと成り立たないので、ドリルはぜひひとも早いうちから使いこなしていこう。

何といってもバックジャンプから出せるというのが、いかにも相手からすればイヤらしい。特に投げキャラ相手には起き上がり時は常にバックジャンプしてもいいくらいだろう。

たしかに理不尽な技とも思えるが、それはそれ、これはこれ。やはりネクロはドリルと言おう。ドリルさまさまだ。

地上戦では大足払いが短くなって、中足払いが長くなった（少なくとも見た目は）ところがポイントになりそうだ。今まで下段はスネークファングという大技に頼っていたので、弱点ともいえる軽い下段攻撃の追加はネクロにとっていい変化をもたらすことになるだろう。

ついでにいうと、今回通常技では中キック技がなにやら



ジャンプ中キックと中足払いも見逃せない。

といったところ。後ろ入れ立ち中キックは判定面でやや落ちた気がするし、ジャンプ中キックは密かにリーチが最も長い。判定も空中戦寄りに偏ってはいるが現在のところいい感じだ。2ndは中キックボタンに入れ込みそうなネクロだ。

各必殺技の変更点とEX版の強さ

注目の必殺技はまずフライングバイパー。攻撃判定の出がやや速くなったようではあるが、どうも判定自体は小さくなった気がする。命中しないことが多いのだ。特に画面端。よく頭上を通り越してしまう。届かないと思っても中や小で、1ランク近い間合いのモノを出していったほうがよさそうだ。



フライングバイパーが高々度で判定発生。

ライジングコブラはやや遅くなって、より遠くに届くようになった、ような気がする。気のせい率もとことん高いが。フライングバイパーとの使い分けが今回は相当に重要になってきそうだ。

電磁ブラストは中、大、ともに転ぶ。とりあえずこのあたりはほぼ変更点なしとみた。

確認する必要があるのは当然だがEX必殺技のほう。電磁ブラスト及びスネークファング以外はすべてEX化可能になっている。キャンセルしてつながる気配は今のところなさそうなので、単発かコンビネーションで使っていくことになりそうな予感。そもそもトルネイドフック以外はもともと単発に等しいが。

単発とはいえEXフライングバイパーの速さは使っている側から見てもヤバさを感じる。見てからガードとかできるものではない、少なくとも自分には。そういった点からも、コンビネーションよりは単発で使うほうが効果が出そうだ。ついでに2発ヒットする追加特性もあるが、速くなることに比べればどうということはない。

しかし距離調整ができないので、使用できるケースはかなり限られることになる。

EXライジングコブラは前進するいい感じのEX化。フライングバイパー同様2ヒットするが、宙に浮くフライングバイパーよりは防御面に難ありだ。どちらかといえばこちらはコンビネーションで使うことになりそうだ。



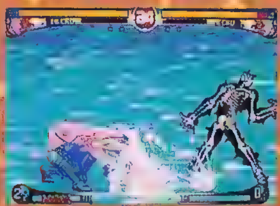
EXライジングコブラの前進加減もいけてる。

そしてEXトルネイドフック。どうも位置づけは強トルネイドフックの延長上にあるらしく、キャンセルでつながってはくれない。気絶時以外は考えて使っていこう。SAキャンセルも可能なので、エレクトリックスネークと併用することで好感度アップ。5ヒットさせると転ぶので、その前にキャンセルしよう。

スーパーアーツは大幅変更…なし

スーパーアーツはほぼ変わらず。つまりエレクトリックスネークはすぐ溜まるし、スラムダンスは強力な投げだ。超電磁ストームがストック1というのと、ちょっとの連打ですぐに13ヒットするようになったことぐらいか。

確かにストック1というのはこの技のコンセプトに合っていないが、バランス調整とは仕方のないものなのだろう。後ろに回られたときのヒット数もやや増えたようだ。ちなみに相変わらず前下で連続ブロッキング可能でもある。やってくる相手には連打を調整してタイミングをずらそう。



超電磁ストームのストックは1。ますますエレクトリックスネークの地位が上がった感じだ。

現状では、ドリルキックの使い分け、フライングバイパー、そしてEX技がポイントとなってくるだろう。2ndでも一風違ったところからのアプローチになりそうなネクロだ。





EX技がどれも使えていい感じ いぶき

前号に引き続き、新たに追加された要素、変更点を中心に解説していこう。

各必殺技を再チェック！

●苦無

空中から苦無を投げる飛び道具系必殺技。小・中・大で投げる角度が違うのは従来どおり。小の角度がやや急角度になったか？

EX版にすると、苦無を2本投げる。苦無の速度も速く、直接当てるのにも都合がいい。隙も少ないので、跳び込んだとき、時間差をかけつつ連続技を狙う、といった使い方ができそうだ。

●雷打

投げではないがブロッキング不能の、至近距離用打撃技。ガードされたときに〝削り〟などがないため、かなり特殊な技といえる。

密着戦でよくブロッキングを狙ってくる相手に効果抜群で、小技から連続技になる。リープアタック、下小Kとともに、密着戦では頼りになる技だ。EX版はない。

●首折り

地面をスライディングに近いポーズで高速で滑っていき、ヒットすると相手キャラの背後によじ登って首をへし折る。立ちガードできないので、高速下段突進技と思って間違いはない。小→中→大の順で移動距離が長くなっていくので、近〜中距離で大を出してしまうとガードされたときが大変。

EX版は出がわずかに遅くなり、突進スピードが猛烈に速くなる。ラウンドスタート時くらいの間合いで、牽制で出した技からキャンセル、ノーキャンセルで突然出すと、なかなか見切れないはずだ。後述するEX飛燕と合わせて使っていくといい。

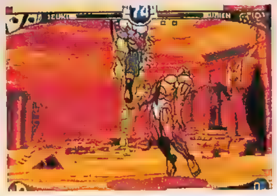
●風斬り

足を振り上げかまいたちを起こす、一見対空技風の必殺技。無敵時間が存在せず、攻撃判定も上方向より前方向に強いため、相手が跳んできてから出す対空技としての使い方より、「なにか行動を起こしそうだな」と感じたときにあらかじめ出しておく〝バリアー〟としての効果のほうが高い。

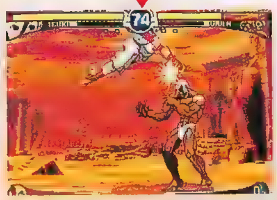
威力のほうもあまり期待はできない。というのも、この技は多段ヒット技だからだ。根本から当てれば全段ヒットするのに、あらかじめ出しておいて先端部分のみをかすらせるようにすると、文字通り〝かす当たり〟となって全然ダメージを与えられない。この技には威力の期待はせず、相手キャラを寄せ付けない「対地バリアー」としての性能に期待するのだ。

ところが、この技はEX版で出すと、途端に強力な技となる。EX版風斬りは、空振り・ガードされたときはノーマル版となんら変わりないが、ヒットすると、「蹴り上げモーションで上昇したあと、斜めジャンプと同じ状態で下降してくる」のだ。ということは、EX風斬りがヒットすると、つづけて空中ターゲットコンボ（以下、TC）or苦無で、くらいモーション中の相手に攻撃を加えることができるということになる…。

苦無(くない)	↓↘→+Ⓟ(空中で) ★
雷打	→↘↓↙←+Ⓟ
首折り	←↙↓↘→+Ⓚ ★
風斬り(かざきり)	→↓↘+Ⓚ ★
旋(つむじ)	↓↙←+Ⓚの後Ⓚ ★
飛燕	←↓↙+Ⓚ ★
スーパーアーツ	
霞朱雀	↓↘→↓↘→+Ⓟ(空中で)
鎧通し	↓↘→↓↘→+Ⓟ
破心衝(はしんしょう)	↓↘→↓↘→+Ⓟ



ヒット後であれば、下降するときに…、



斜めジャンプ攻撃を出せるのだ！追撃を狙え!!

●旋

一度のコマンド入力で2回、閃光付きの後ろ回し蹴りを出すリーチのある打撃技。2回目の終了時に、入力したときと同じボタンをもう一度押す（追加入力する）ことで、3回目の蹴りを出せる。この3発目のみ、レバーを下に入れておくことで下段回し蹴りにすることも可能。

前作では特殊な連続技に使用していた程度だった（といっても重要だった）が、今回は「下ブロッキングされない」ので中距離での利用価値が上がりそうだ。さらに、**「2発目の蹴りにスーパーキャンセルできる」**ので、ヒットしているのかどうか見て確認しやすくなったのが嬉しい。

EX版にすると出が早くなり、高速で4発蹴る。また2発目から下段にうつることもでき、4発目以外ならスーパーキャンセルも可能だ。

かなり使い勝手がよくなり、存在価値の増した旋。これで中距離での牽制にはもう困らないかも。

●飛燕

ぴょんと跳び上がって相手の頭上を踏みつける、移動攻撃技の一種。小→中→大の順で遠くまで跳ぶようになる。見た目から受ける印象どおり、しゃがみガード不可。

この技は前作から変化なし。相手を踏んだ後、跳ね返るときに苦無を投げられるのも同じ。目の前にいて相手の起き上がりに重ねるとか、中〜遠距離でなんらかの布石のあと突然出して奇襲するといった使い方がメインになるだろう。

EX版で出すと、もの凄いスピードで相手キャラのいる位置まで自動で跳んでいく。

スーパーアーツ

●霞朱雀（ゲージストック3）

空中から苦無を大量に投げる。クリーンヒットすることはあまりないが、苦無の強化版であることを考えれば「当たれば儲けもの」と思ったほうがいいようだ。ゲージは短いし、3つまでストックできるし。遠くから嫌がらせでもしてやろう。ちなみに飛燕から連続技になるぞ。

●鎧通し（ゲージストック1）

至近距離でヒットした場合は雷打の超強化版になり、ガードされたときや、相手キャラが遠くにいる場合は巨大な球状の〝気〟を放つ半飛び道具になる。

この技の最大の変更点は、なんと密着で「ブロッキングできる（ーー！）」ようになったことだ。しかし密着ヒット時の超威力は相変わらずだし、攻撃力発生は一瞬のうちに行われるのであまり現実的ではないかもしれない。



見よ!!まさに鎧通しがブロッキングされた世紀の瞬間だ。

また〝気〟をガードされたとき、あまり間合いが離れなくなったため、容易に反撃を受けるようになってしまった。ゲージが長くてストック数が1しかないことも合わせて考えると、ほんとに一撃必殺を狙った技、ということがいえそうだ。

●破心衝（ゲージストック2）

端から端までを一瞬で横断するほどの速度で突進し、数々の打撃を叩き込む高速突進技。とにかく出が速く、ガードされたときのスキが大きいという長短のはっきりした技だ。主に連続技に組み込んでいく。気絶攻撃力は相変わらず高いが、さすがに前作ほどではない。いぶき自身の追加要素や、下ブロッキングされなくなったことで、前以上に狙う場面が増えたといえる。

ヒット後、追い打ちができるのは変化なし。

新TCについて

もともとTCの多かったいぶきに、新たに2つも新TCが追加された。

●〈近立ち小P→近立ち中P（1打目）→立ち大P〉

3打目の立ち大Pは専用のグラフィックで、「キャンセル可。ヒットさせたあといぶきが先に動き出せる」という優れモノ。目押しで遠立ち小Pに戻ってキャンセル破心衝、なんてこともできる。

●〈下小K→下中P→下大P〉

いぶき念願の小足払いからのTC。すべてのポイントにキャンセルがかかり、3打目の下大Pにはハイジャンプキャンセルもかかる。また下中Pから小P or 小Kに目押しでつなぐことも可能だ。

小足払いからは実にさまざまな選択肢があるので、このTCと前ダッシュによる裏回り能力で、接近戦が非常に面白くなりそうだ。

S T O R Y

太古の昔より存在する二つの世界…。
生者が世界「現世（うつしよ）」と、死者が在りし地「常世（とこよ）」。
…此の二つを繋ぎし境界を「地獄門」と呼ぶ。
そして遙か神話の時代より、此の境界を守りし存在「四神」。
「東の青龍（仁）」、「西の白虎（義）」、「南の朱雀（忠）」、そして「北の玄武（礼）」。
人の世の歴史の影で、彼らは代を重ね、その役をこなし続けていった。

…時は流れ、「幕末」。
200年以上続いた徳川幕府…その長き流れの果てに武士は牙をなくし、人々は平和という「箱庭」の中で新たな「混乱」の兆しを感じていた。
そして突然の動乱…。
…日本全土を圧する未曾有の天災…「魔人復活」の噂…かつてないほどの混乱の中、人々はただ絶望しているかに見えた。

…しかし、そうではない者たちがいた。
未だその牙を失わず、「混乱」に立ち向かう者たち…動乱の真の原因を確かめようとする者…その原因を知り、止めようとする者…また、図らずも原因の中枢を担ってしまった者…此の機に乗じて、野望を巡らす者…「魔人復活」に惹かれる者それぞれの思惑を胸に、大いなる運命に導かれし者たちの闘いが始まる。



ついに画面写真が公開された月華の剣士！
発売時期もすぐそこまで迫ってきたことだし、おおまかなシステムとキャラクターたちをチェックしておこう！
担当：たぶちけんこう

夏に発表されて以来、ネオジオ久しぶりの新格闘シリーズとして注目を集めていた「月華の剣士」だが、ここに来てようやく画面写真が公開されるに至った！

写真を見てまず目を引くのは、シャープでスタイリッシュなキャラクターのデザイン、そして、異様に描き込まれた雰囲気満点の背景！

まさにネオジオスペックの限界に挑戦した、美麗極まるグラフィックと言えるだろう！

もちろん、キャラクターの動きも一級品。鋭い剣の振り、炸裂する必殺技、ジャンプして翻る服の裾など、開発者のこだわりがヒシヒシと伝わってくる作りとなっている！

とにかくこの「巧い」グラフィックとキャラの動きは、誌面でどんな説明をするより一度実物を見てもらったほうが早い！

ハイパーネオジオ64も楽しみだが、これだけのものが作れるのなら、ネオジオもまだまだ十分現役を張れるぜ！と思わせるパワーに溢れたゲームだ！

画面写真も公開されて、皆の関心は「ゲームシステム」のほうに注がれていることと思う。

まだまだ開発中のゲームのため、システムの細かい所まで説明することはできないが、大まかな操作系統、ゲームシステムを解説させて頂こう。

操作は1レバー4ボタン。内側から「弱斬りボタン」「強斬りボタン」「蹴りボタン」「弾きボタン」となっている。

弱斬り、強斬り、蹴りボタンはレバーを各方向に入れることにより、出せる技が様々な形態に変化する。少ないボタンで、様々なアクションができるという訳だ。

「弾きボタン」とは、相手の攻撃にタイミングを合わせて押すことにより「相手の攻撃を弾き返して隙を作れる」という役割を持つ。効果的に使うことにより、対戦に熱い駆け引きが生まれることは必至だ。

画面下にあるゲージはまだ明らかではないが、おそらく溜めることにより、超必殺技などを使うことが可能となるのであろう。

このゲージと体力ゲージを使用する、リアルバウト餓狼伝説にあった潜在能力的なものはあるのだろうか。

そして、他に目を引く大きなシステムとして「剣質選択」がある。

これは、キャラクターを決定した後に「力」と「技」、二つの剣質のどちらかを選択するというシステムである。

同じキャラクターでありながら2つのタイプに分かれている、というと、侍魂における修羅、羅刹を彷彿させるが、このゲームでは、それとは一風変わった形でキャラ性能の性質に幅を持たせているシステムなのだ。

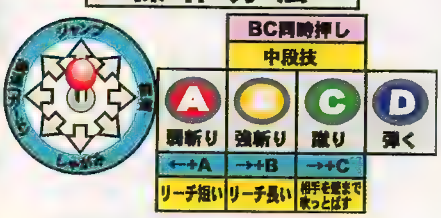
「力」はその名の通りにパワー重視の剣。攻撃力が高く相手をねじ伏せることができる状態。チャンスを狙っての一発逆転が狙える。

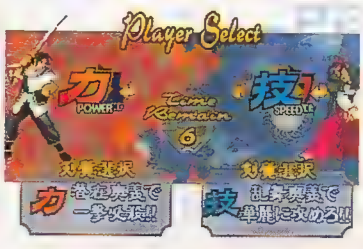
「技」はテクニカル指向で、とにかく手数で押し切るタイプである。技を連続で繰り出して相手にプレッシャーをかけられる。

まだまだ2つの剣質には隠された差異があるとは思うが、取りあえず今回は大まかな概要まで。

次号以降は発売に備えて、さらに突っ込んだシステム解析をしていく予定だ！

操作方法





これが剣質選択画面。「力」か「技」かで闘い方が変わる!?



雪の攻撃を弾き返す守矢。「弾き返し」システムは対戦に緊張感を生む！



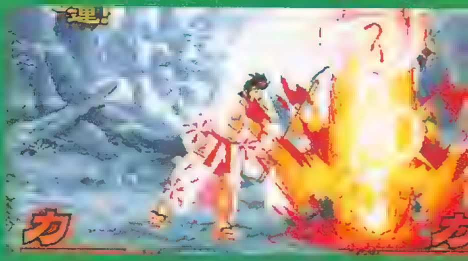
12人の剣客たちが揃ったプレイヤーセレクト画面。



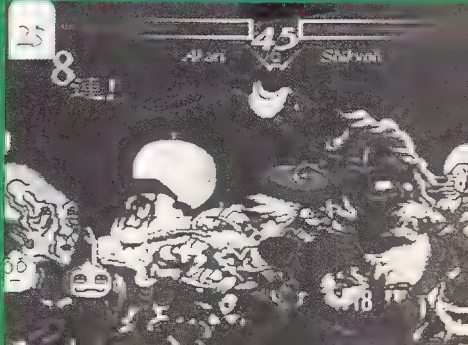
“人形（ひとかた）ひとかた”を放つあかり。対する雪は挑発ポーズだ。



試合前のバーサス画面。バックが雰囲気出してるでしょ。



天野漂の強力な技が炸裂！「と金」ゲイザー!?

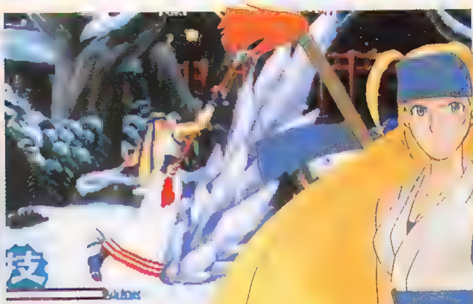


あかりのとっておき「百鬼夜行」！他のキャラも派手で格好良い技が目白押しだ。

DESTINY 宿命の三人

CHARACTOR

楓、守矢、雪。彼らこそが「月華の剣士」の物語の中核を成す三人である。
見えない絆で結ばれた魂たちは、それぞれの明日を掴むために「地獄門」を目指す。
時代の風、宿命の嵐に玩ばれ、彼らは闘い続ける。月明かりの下、三人の運命はどこへと流れていくのであろうか…。



名前と同じく、彼女が持つ技は清冽かつ荘厳。もちろん、威力も折り紙付きだ。



Anxious White 運命を貫く槍 雪

性別：女
年齢：18歳
シンボルアイテム：雪の結晶。拾われた時付けていた首かざり
格闘スタイル：〝活殺長槍術〟長いリーチを利用して闘う。

設定：外国人。シャープな感じのクールな女の子。
サブストーリー：幼い頃、天災で両親を亡くし、〝楓〟〝守矢〟と同じ師匠に拾われる。彼らは、雪を温かく迎え入れた。外見の違いにコンプレックスを抱いていた雪はそんな彼らを信頼し、憧れて、剣術を始めた。楓、守矢に比べ、腕力の劣る雪は師匠から槍を習い、そのリーチと遠心力で非力を補っていた。互いに腕を磨き合い、時にはお姉さん的存在、また一人の女性として過ごした日々は雪にとって幸せそのものであった。そして、雪が13歳の時、例の事件が起こり3人はバラバラになった。あれから5年…。雪は楓を止め、思いを寄せる守矢を救い、あの日の事件の真相を知るために、師匠の槍を手に2人を追い始める。



Shining Soul 時代を継ぐ少年 楓

シンボルアイテム：紅葉
性別：男
年齢：17歳
格闘スタイル：〝活心一刀流〟オーソドックスな剣術。



楓の剣戟が冴える！和洋折衷な衣装がいい感じ。

設定：通常は幼さの残る少年だが、「覚醒」することで、自信に満ち神秘的な強さを発揮する。義兄である「御名方守矢」を追っている。
サブストーリー：剣術の師匠に拾われ、守矢、雪と共に兄弟のように育てられた。その頃から楓には不思議な力があり、時々彼らを驚かせた。楓にとって彼らは家族同然であり、中でも剣術を教えてくれた守矢は、特に信頼のある人物であった。しかし、楓が12歳なったある日、事件が起こる。雪と遣いから戻った時に楓が道場で見た風景は、倒れた師匠の軀と、血の付いた刀を握る守矢の姿だった。今まで信じていたものが目の前で崩れ去り、楓は夢中で守矢に斬りかかっていた。守矢は楓の刀を避けようともせず、左肩にくらい、何も言わずに道場を去っていった。それから5年…楓は事件の真相を知るため、そして師匠の仇を討つために守矢を追って旅立つ。



Moon Destiny 月の宿命に生きる士 御名方守矢



数尺の距離を一気に詰める脚力と、卓越した剣技を持つ男、守矢。間違いなく幕末最強の一人。

性別：男
年齢：22歳
シンボルアイテム：月光。装飾品
格闘スタイル：〝活殺逸刀流〟テクニカルな剣術

設定：孤高の天才剣士
サブストーリー：没落貴族の末裔である守矢はその剣術を認められ、楓たちと同じ師匠に引き取られた。その後数年で、師匠の実力を超えるほどの天才で、楓、雪にとっては憧れの的であった。また、守矢は剣術を教え家族を与えてくれた師匠を心から尊敬していた。しかし彼が17歳のある日、事件は起こった。それは一瞬の出来事で、気が付くと目の前には師匠の軀が転がっていた。
守矢は何も言わず道場を去った。
あの日から5年…守矢はさらに剣術に磨きをかけ、自らの過去を清算するために旅を続けている。

CHARACTOR G UARDIANS

四方守護神

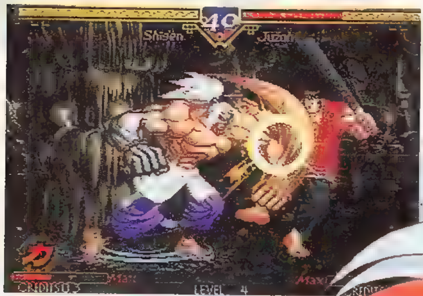
本編のキーワードである「地獄門」を守護する四神。
神話の時代より続いてきた守護神の座ー東の青龍、西の白虎、南の朱雀、北の玄武。

四神の一人の暴走によって引き起こされた未曽有の大混乱は、暗雲覆い荒れ狂う現世を作り出した。
混乱と怒号渦巻く中、ついに残りの守護神たちも動き出す。
不思議な力を持つ「楓」の動向を静かに見守る玄武の翁。
そして、復讐の鬼と化した白虎の直江示源。
地獄門を巡り、今、神話を超えた熾烈な戦いが幕を上げる。

Iron Tiger 鉄腕猛虎 直衛示現

性別：男
年齢：36歳
シンボルアイテム：白虎の数珠
格闘スタイル：〝壊腕・白虎の爪〞白虎の力により硬化する腕による打撃と体術

設定：白虎の守護神。2メートルを超す巨体で、鬼のような形相をしている。実直で真面目な人柄と豪傑無双の強さで誰からも慕われていたが、親友の策略により封印されてしまった。その封印が解かれた時、復讐の虎は咆吼する。
サブストーリー：激しい振動が周囲を驚かした。彼は、今まで自分を拘束していた封印が解かれるのを感じた。10年間、指一本動かせずにいた彼は、静かに立ち上がった。以前の倍に増した体軀。筋肉がギリギリと引き絞られ、相貌には狂気のみが宿る。激しい痛みと怒りの中、失われた理性。彼に残っているのは復讐のみ。彼には復讐すべき者の名だけが頭にこだましていた。彼の一歩は地響きを呼んだ。直衛示源。白虎の守護神と呼ばれた男。



示源の強烈な一撃！白虎の力で「硬化」した剛腕は計りしれない力を秘めているのだ。



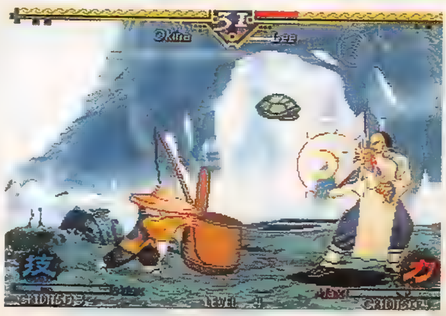


Fighting Hermit 闘う隠者 玄武の翁

性別：男
年齢：128歳
シンボルアイテム：釣竿と魚篭
格闘スタイル：〝真心流　一の太刀〞熟練したその技はトリッキーである。

設定：かつて「闘将朴然」と呼ばれ、243人もの強者を倒した剣豪。現在隠居中。
サブストーリー：究極の極意「仏舎刀」に目覚め、〝真心流〞を完成させる。その心と技を買われ、〝玄武〞の守護神となり、その要職に就く男たちの養成をするかたわら、好きな釣りに勤しんでいた。5年前、その翁のもとに楓という少年が駆け込んできた。翁は彼にすべての剣術を教え、育て上げた。楓の上達ぶりには目を見張るものがあり、やがて翁から一本取れるまでになっていた。ある日、何かを決心した楓は黙って翁のもとを去る。しかし、それに気付かぬ翁ではなかった。「やれやれ、あのボウズが間違った方向に行かぬよう、見届けてやらねばなるまい。それにわしもそろそろ決着を付けねばならんしな」愛用の魚篭を背負い、釣竿を手にすると、ゆっくりと楓の後を追う。

翁が背負う篭からは、実に色々なモノが出てくるぞ。



CHARACTOR EXPLORER

探索、地獄門

陰陽道のスペシャリストであり、守護役のオブザーバーでもある一条家。その一条家を代表して、地獄門探索に乗り出したのがわずか13歳の一条あかりである。

そして、あかりのお供として無理やり引っ張り出された一条家の居候、神崎十三。

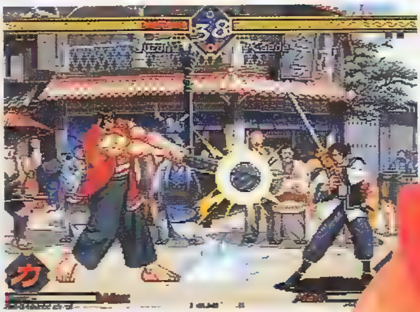
漫才コンビ(?)の旅往きは、早くも前途多難であった…。



Magical Little Girl 小さな陰陽師 一条あかり

性別：女
年齢：13歳
シンボルアイテム：御札と幣帛。リボン。
格闘スタイル：〝一条流陰陽術〞式神や妖怪を呼び出す※大型の幣帛(「へいはく」←お払い棒のようなもの）を持ち、式神を呼び出す御札や人形(「ひとかた」←紙で作った人形）を袖の中にしまっている。

設定：陰陽師としての腕は一人前。猫のような顔立ちで、ピンと立った前髪と八重歯が特徴。関西弁をしゃべる。勉学好きな彼女は、最近「エングリッシュ」に凝っていて、日常会話程度は話すことができる。明るい性格で、少し無鉄砲なところもあり、負けず嫌い。居候である神崎十三の世話を焼いてはお姉さんぶっている。
サブストーリー：一条家は守護役のオブザーバー的存在である。ある日あかりの父は地獄門の異変を察知した。父の部屋に呼ばれたあかりは、その調査を命じられる。「ホンマ?よっしゃ、ウチに任しとき！」くれぐれも調査だけだという父の言葉も上の空に、あかりは早くも元凶退治の筋書きを考えていた。



怪力に任せた十三の打撃技！性格通りの豪放な技が揃っているぞ。



Big Heart 陽気な羅漢 神崎十三

性別：男
年齢：26歳
シンボルアイテム　金棒と団子
格闘スタイル：〝我流〞金棒を持ったパワフルな攻撃

設定：2メートル近い巨漢で、短い癖っ毛に長いもみあげ。羽織を着て、一見すると傾き者。サバサバした性格で、関西弁を喋る一条家の居候。三枚目を演じる切れ者？である。
サブストーリー：十三は居候先の自室でヒマを持て余していた。パタパタパタ…と足音がしたと思うと、スパーン！と後ろから頭をはたかれた。「なんやなんや」と振り返ると、あかりが腕組みして立っている。「地獄門の調査や！旅や！はよ支度しいや！グズグズしてると置いてくで!!」

一方的にまくしたてると、アッという間に走り去った。足音が聞こえなくなって数秒、十三は億劫そうに腰を上げた。「地獄門の調査…か。これまた疲れる旅になりそうや」あかりのおてんばぶりに、出発前から先が思いやられるのだった。



あかりの必殺技。安珍清姫をホーフツさせる?

CHARACTOR WILDWOLVES
壬生の因縁

幕末最強の剣客集団「新選組」。同じ組織に属しながらも、全く正反対の道を歩く二人がいた。

一人は、己の中の「忠義の心」を剣により具現せんと日々精進する男。

一人は、己の中の「欲求」に忠実に、ただ人斬りを繰り返す男。

混迷する時代の中、二人は袂を分かち、地獄門をめぐって、それぞれの戦いに身を投じていった。

新選組隊士として、忠義の道を拓かんとする男、鷲塚慶一郎。元新選組隊士であり、殺人欲のみに突き動かされる男、紫鏡。

二人が剣を交える時、時代はどちらに微笑むのか…。



SWORD Wolf 誠忠の剣 鷲塚慶一郎

性別：男
年齢：28歳
シンボルアイテム：新選組の法被、「誠」
格闘スタイル：〝天然理心流　隼〟
牙を秘めた一撃



鷲塚の鋭い突き技！天然理心流が猛き牙を剥く！

設定：新選組隊士。副長付陰陽行動専属の隊士として「地獄門」を捜索する。鷲塚が信念としているのは、太平の世の中に忘れ去られてしまった「侍」の美学。正直に、潔癖に、朴訥に、そして何より剣一筋によって己の生きる道を開くこと、「忠義」の心を体現することを決意している。

サブストーリー：隠密行動を終え無事に壬生屯所に戻ってきた鷲塚に、新たな密命が下った。どうやら幕藩体制の混迷の原因に、「地獄門」と呼ばれる場所が、深く関わっているらしい。よって「地獄門」を見つけ出し、これの調査に当たってほしいとのことであった。早速、鷲塚は調査を始めた。

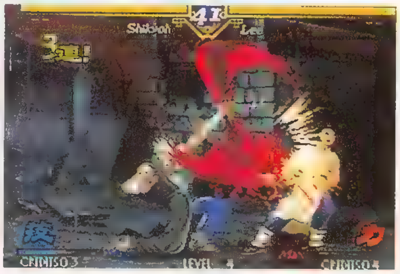


Living Nightmare さまよう悪夢 紫鏡

性別：男
年齢：34歳
シンボルアイテム：闇、雨、巨大な武器
格闘スタイル：〝明鏡止水　惨殺の章〟
狂気をはらみつつも、研ぎ澄まされた剣

設定：狂気の元新選組隊士。人を斬ることに何の迷いもない彼の剣筋には、一点の曇りもない。新選組にいた頃は維新志士たちの強敵であったが、政治思想などは何もなく〝殺人欲〟のみで動いていたため、内部で粛正されかける。しかし、それを事前に嗅ぎつけ、新選組を脱退した紫鏡は、流浪の「浮浪（はぐれ）人斬り」となり、新選組にもその切っ先を向ける。

サブストーリー：〝地獄門〟の影響で時代が再び混乱しはじめた。命がけの充実感…一般の人間を斬っても得られる充実感は知れている。紫鏡にとっては、より大きな充実感の得られる絶好の機会であった。〝より多くの…より強い者を…斬りたい…〟紫鏡の心が叫んでいた。そんな時、謎の男に声をかけられる。「伝説の人斬りよ…好きなだけ人を斬らせてやろう…」そう言って男は闇の中へ消えた。紫鏡は、ただニヤリと笑っていた。



凶器が血に染まる時、紫鏡の顔に喜悦の笑みが宿る。

次号予告:いよいよ発売間近!?さらに詳しく遊び方を紹介!!

CHARACTOR OTHERS

信念に生きる者たち

野心と混沌渦巻く幕末にあって、己を見失わずに生きる、屈強の漢たちがいた！
内に秘めた野心、限界への挑戦、そして揺るぎなき正義！
抱く大志は違えども「時代に挑む」者たちの、熱い心に変わりはない！自分自身の明日のため、男たちは幕末の風を斬る！



炎の正義、李烈火の必殺技！突進しながら扇子を振るう、超格好いい技だ！



Oriental Justice 黄土からの使者 李烈火

性別：男
年齢：20歳
シンボルアイテム：炎。免許皆伝の証の扇子
格闘スタイル：〝飛影拳〟北派少林寺をベースとする。素早い動きと、体術。大陸製の特殊武器を使用。

設定：中国服に身を包み、弁髪を結う。まじめで正義感が強く、悪は許せない性格で、義に熱く、礼節を重んじる好青年。本名は〝李成龍（リー・チェンロン）〟。中国の崇山少林寺で武術を学んだ。近年は、大僧正の側近として衛士を務め、大僧正より、この世の〝無情〟について学んでいた。
サブストーリー：本山で修行に励んでいたある日、東の方角に深紅の凶星が落ちるのを見た烈火は、あわてて大僧正の所へ駆けつけ、事の次第を伝えた。そして、大僧正の玲玉を覗き込み驚愕した。日出ずる国より起こった災いは、やがて大陸へ、そして全世界へと広がり、この世を暗黒へ誘っていた。この世を暗黒に染めないため、〝龍〟烈火は、サムライの国へと足をおろした。



変幻自在の攻撃を展開する斬鉄。地上、空中ともに、多彩な技を持つ。

Last Ninja 最後の忍道 斬鉄

性別：男
年齢：52歳
シンボルアイテム：笠とマント
格闘スタイル：〝忍術〟素早い動きで相手の隙を誘い、致命傷を与える。

設定：歴史の裏舞台に暗躍した忍者の一人。動乱により多くの同門を失い、気付いた時には斬鉄一人になっていた。「我が流派は最強か」という自らの中に生まれた疑問を、自分自身の弱さと考えている。「最強であるはずの自分に、弱さがある」という矛盾の苦しみから解放されるため、果てしない闘いへ身を投じ、修羅となった悲しい男。
サブストーリー：「この世に拙者に優るものはおらぬ。いてはならぬ」闇に溶け込む影は呟いた。足元に転がる男の死骸。愚かにも最強を名乗っていた剣士も、彼の前では赤子同然である。二本の小刀から鮮血が滴り落ちた。「だが…これでは最強の証にならぬ…」この剣士程度の腕では勝負にすらならない。すなわち「虐殺」である。「どこぞに強者はいないものか…」
ある日、「魔人」を見たという噂を耳にした斬鉄は、その魔人を倒してこそ最強を確信できると考えた。

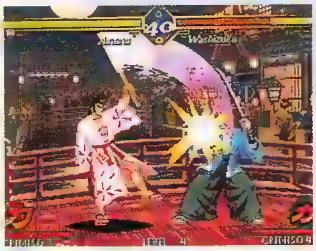




Romancing Wanderer 江戸の喧嘩桜 天野漂

性別：男
年齢：28歳
シンボルアイテム：桜、と金
格闘スタイル：〝我流喧嘩矢倉〟
躊躇のない攻撃が気持ちいい。

設定：風流を心から愛する男で、男気のあるキャラクター。その風体は飄々として捉えどころがなく、酒と女と喧嘩三昧の生活を送っている。動乱の最中、彼の生き様を見て疑問を持つ人間も少なくないが、こんな動乱の時代だからこそ風流を味わう余裕が必要であり、彼を慕う人間もまた数知れない。
サブストーリー：行きつけの「雪待」の窓から顔を出し、珍しく天野は溜息をついた。
「まったく…近頃どうしちまったんだい?」不思議がって遊女の一人が尋ねると、天野は答える。
「見てみな、ここの神木の万年桜がどんどん散り始めてる。…どっかで風流のわかんねぇ野暮な野郎が悪巧みでもしてんのかなぁ」そう言うと、天野は立ち上がった。遊女が尋ねる…「どこに行こうってんだい?」
天野は答えた…「喧嘩だよ」



飄々とした天野の攻撃。声は大塚明夫さんだ。

※画面写真及びシステム紹介は、すべて開発中のものです。



細かいところまで見れば、すごぉく変わってるんです

Virtua Fighter 3tb™

そろそろtbにも慣れてきた頃だと思う。でも、意外な変化に、あれ？ なんて思うことも多いんじゃないかな。　担当：ちゃっきー

変わった？変わってない？ 投げ抜け後の状況を再チェック

投げ抜け後の確定技、なくなったのか、なくなっていないのか。ここで、まとめて紹介することにしよう。

以前本誌で投げ抜け後の確定技はない、と紹介してしまったが、発売バージョンではその多くが復活していることが分かった。ただし、〝多く〟であって〝すべて〟ではないところがポイント。どの投げを投げ抜けしたあとが確定なのか？訂正をかねて、ここでそのすべてを解き明かしていこう。



抜けた！はいいけど、これって横投げ確定だったっけか？

Ⓟ+Ⓖ投げ後はナシ？

まずひとつ、Ⓟ+Ⓖ投げを投げ抜けした（された）あとの確定になくなっているものが多い。VF3ではサラ、葵のⓅ+Ⓖ投げ投げ抜け後には横投げ、ウルフのⓅ+Ⓖ投げ投げ抜け後には背後投げがそれぞれ確定していたが、サラ、ウルフのものはなくなっている。投げ抜けを狙ったはずのⓅ+Ⓖを逆に抜けられて反撃され…なんていう悲しいことがたびたびあっただけに、この2キャラにとってはうれしい変更であるといえる。

そして、なぜか葵のものだけは今までどおり横投げが確定してしまう。葵使いはコマンドミスをしてⓅ+Ⓖ投げが暴発しないよう、くれぐれも注意してほしい。

また、マニアックなものとして、ラウのⓅ+Ⓖ投げを鷹嵐が抜けたときに限り、鷹嵐側の投げが確定する、というものがあった。しかしこれは、tbで修正されているようだ。



同じモーションでも、ブレンバスターは背後投げ不可になる。

コマンド投げ後は復活？

コマンド投げのほうに移ろう。こちらは一転して、そのほとんどが復活している。

ジャッキーのサディスティックハンギングニー、ウルフのSSD抜け後に代表される横投げ確定、背後投げ確定はほとんどが復活。例外としては、パイの⇨⇦P+G、カゲの⇦⇨P+G投げ抜け後が修正されている。

正面投げが確定したものに関しては、ジェフリーのフロントバックブリーカーのみ修正され、確定はナシ。ほかのものは今までどおりだ。ラウの大地倒襲も、相変わらず重量級のみ正面投げが確定するようだ。

投げ五分関係はナシ

投げ抜け後に双方が五分の投げ合いになっていた投げ、これらはすべてなくなっている。アキラの獅子抱月を抜けたあとも、もうオーリャ、オーリャとしなくていいわけだ。いまだに⇙Ⓟ+Ⓖを連打している人、今すぐやめよう。打撃にいけば、絶対に投げられることはないぞ。逆にこの変更点を利用し、わざと抜けさせておいて、投げを連打している相手に崩撃を決めてみたり、というのもいいかもしれない。



ひたすら投げ五分が続いて苦しむ必要は、もうなくなった。

そのほかのものは…？

そのほか、投げ抜け後に何かが確定…といえば、ウルフのキャッチ後、ジェフリーのトリプルヘッドバット後の抜けられ投げが思いつく。これは、両方とも修正され、なくなっているようだ。これでようやく安心して投げ抜けできる、というワケだね。

●新・投げ抜け後の状況

キャラ名	技名	コマンド	状況
アキラ	獅子抱月	⇙Ⓟ+Ⓖ	確定なし
	心意把	⇖⇨Ⓟ+Ⓖ	確定なし
	大纏崩捶	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	背後投げ確定
ジャッキー	Sハンギングニー	⇙⇙Ⓟ+Ⓖ	横投げ確定
サラ	Fスープレックス	Ⓟ+Ⓖ	確定なし
	Lホールドスロー	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	横投げ確定
ラウ	雷震入林	⇨Ⓟ+Ⓖ	横投げ確定
	柳手掛塔	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	横投げ確定
	大地倒襲	⇙⇙Ⓟ+Ⓖ	重量級のみ正面投げ確定
パイ	雷震入林	⇨Ⓟ+Ⓖ	横投げ確定
	倒身陰掌	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	確定なし
	旋風燕陣	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	横投げ確定
	天地頭落	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	確定なし
	飛燕翻膀	⇙Ⓟ+Ⓖ	横投げ確定
カゲ	浮霞	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	横投げ確定
	影霞	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	確定なし
ウルフ	ブレンバスター	Ⓟ+Ⓖ	確定なし
	SSD	⇙⇙Ⓟ+Ⓖ	背後投げ確定
ジェフリー	Fバックグリーカー	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	確定なし
シュン	なし		
リオン	採取砲靠	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	正面投げ確定
葵	小当	Ⓟ+Ⓖ	横投げ確定
	半月巴	⇖Ⓟ+Ⓖ	横投げ確定
鷹嵐	なし		

投げに関するちょっとした小ネタ

息抜きに、ここら辺でちょっと小ネタにいってみよう。

●対鷹嵐イズナ

カゲの対鷹嵐イズナ落としのモーションが変化したことはもうご存じのことと思う。しかし実は、VF3時代のイズナも出せることが分かった。

コマンドは弧延落後⇩Ⓟ+Ⓖ。ダメージは新イズナも旧イズナも差はないため、どちらを使うかはもはや趣味の問題だ。一応新イズナのほうが少しだけ飛ばす距離が長い。



弧延落後⇩P+Gを入れれば、VF3版のイズナが出せるぞ。

●投げのあとの追い打ちが…

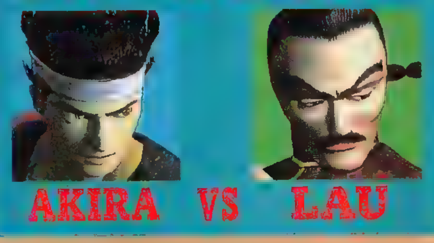
投げを決めたあとの状況というよりは、起き上がり方が変わったというほうが正しい。自分に対し、相手が横になるようにダウンした場合、VF3とは横転する方向が変わり、ダウン状態に素直に転がるようになった。このため今までは確定していた、あるいは入りやすかった一部のダウン攻撃を簡単に避けることが可能になっている。

例を挙げれば浮霞・踵落とし(カゲ)、ニーストライク・サッカーボールキック（ジャッキー)などなど。投げた相手から遠のく方向に横転すれば、避けられるようになっている。



抜けてんのに、投げられ確定？いやいや、tbなら大丈夫です。

この一戦を考える



第2回の今回は、VF2の時代に頂点を競った2人、アキラとラウの対戦を考えてみることにする。VF3では、最初に飛ばしたラウ、あとからのびてきたアキラと、対照的な成長の仕方をしていた。ほかのキャラとの対戦を加味すると、両者の力は最終的に五分というのが一般的な見方になっている。

tbではこれがどう変化したのだろうか。VF3からの変更点は数あれど、最初からある程度進化した状態からスタートしていることは間違いない。さて…。

VF3での結論

AKIRA 6 VS LAU 4

（ゲーメスト本誌6月30日号より）

VF3が発売されてから快調に飛ばしたラウだったが、対応策が練られるにつれ、だんだんと粗が目立ってきた。

そこに一番つけ込みやすかったのがアキラである。まずひとつ、鳳凰槍掌をしゃがんでかわしたときの報酬が大きいこと。馬歩衝靠を1発決めれば、体力の約半分を奪い取れる。また、貼山靠の存在により、鳳凰槍掌がヒットしたあとにも、アキラ有利な読み合いとなる。貼山靠に開胯、撃歩、躍歩を加えれば、ラウ側の選択肢のほとんどを封じることができるだろう。

ラウ戦のひとつのキーとなる飛燕転身掌ガード後の返し技に関してもアキラは優秀。躍歩または鉄山で大ダメージだ。また、ラウ自慢の縦押しに対しても、しゃがみPによる対応でバッチリ。ヒットしたあとは馬歩衝靠と撃歩・開胯のキツイ2択が待っているのだ。このように、VF3ではアキラが有利な要素がかなり目立っている。


一発の威力はどちらも高いが、決めるチャンスに差がある。

ただ投げの種類が多いこと、ここぞというときの飛燕転身掌は、単発系の攻撃が主体のアキラにも苦しい点はある。また、VF3のラウを象徴する技、地掃腿も、アキラの打撃をすかしてヒットしやすい。これらを利用し、ラウ側がどこまで食い下がれるか…。

ラウ、どうする？

さてtb。弱体化ばかりが目立つラウに対し、アキラは強化された要素も多い。ただ、アキラ側も撃歩・開胯というメイン武器が使いにくくなっているというのは痛いのだが…。前回と同じく、要素別にまとめながら確認していこう。

要素その1 地掃腿の弱体化

ラウにとって痛いのは、やはりこれであろう。ガードされれば崩撃確定。一応これは2段目で投げ抜けできるが、最低でも裡門によるよろけは覚悟しなければならない。そして、のちのアキラ攻略のページで紹介しているとおり、ダッシュからの鉄山で安定したダメージを取ることができるのだ。

ガードされたときの隙はともかくとしても、発生まで遅くなってしまっているという事実がさらに拍車をかける。これによって、VF3では裡門などをかわして地掃腿がヒットしていたような場面でも、つぶされることが非常に多くなってしまった。じゃあ地掃腿を使わなければ…ということになるのだが、そうするとラウ側のバリエーションが乏しくなってしまうし…。


痛いねえ、コレ。何でも入っちゃうよ、ホントに。どうする？


せめてものあがきで、崩撃雲身投げ抜けだけは入れておきたい。

要素その2 アキラの打撃性能

tbで軒並みパワーアップしているアキラの打撃技。この事実だけでも、もちろんアキラ側の有利を拡大する要素になっている。確かに空中コンボの題材としてきた修羅覇王のダメージが少なくなったことはマイナスだが、コンボのスタートとなる技の浮かし性能自体が高くなっていることは、そのマイナスを補ってあまりある。

そして、このことを最大限に生かすチャンスが返し技になる。これまたのちのアキラ攻略で触れていることだが、燕子掌、連環背転脚をガードしたあとの揚炮・修羅覇王をしっかり決めれば、（もちろんそれ自体が大きいこともあるが）ラウ側の選択肢をさらに狭めることができるだろう。


浮きが高くなった躍歩。修羅覇王を決めるチャンスが広がった。


アキラがチャンスを生かせば、さらに戦況は有利になる。

こうしてラウ側に手を出しにくくさせることで、ペースはますますアキラのものとなっていく。

要素その3 撃歩・開胯の弱体化

次に、アキラ最大の不安要素をついてみよう。それはもちろん、撃歩・開胯の弱体化だ。何といってもヒット後に圧倒的に不利なのがキツイ。すぐに出の早い技で反撃されると、ガードするしかないというのが実情。そのつらさについては、次からのアキラページで少し詳しく紹介しているので、参照してほしい。ただガードを崩すのに成功しさえすれば、八の字の撃歩から以外、最速の右端脚が確定する。開胯中心にすることはもちろん、使用頻度を少なめにし、警戒させないようにしておけば、依然ガードを崩すダメージの高い技として使っていけるだろう。


撃歩が使いにくいことは、アキラにとって最大のマイナス要素。

こんな要素を総合すると、VF3時よりもラウ側が厳しくなることは必至。ただ、打撃技が単発系であるというアキラの性質上、それほど極端な数字にはなり得ないと考え、このような結論になった次第である。

tbでの結論

AKIRA 7 VS LAU 3

AKIRA 結城 晶



変更点が多く、戦術に大きな変化が求められるアキラ。新生アキラのキーワードはズバリ、"返し技"だ！

撃歩、開勝といったガード崩し技が弱体化したかわりに、打撃系の技が軒並みパワーアップしているtbのアキラ。躍歩、揚炮の浮きが高くなったり、猛虎、鉄山がしゃがみガードにヒットしたりといった点がそれだ。

この点に加え、各キャラの技に反撃が入らなくなっていることもあり、新生アキラは返し技を極めることによってかなりの強さを発揮するはずだ。各キャラの技をガードしたあと、最大限のダメージをとっていくこと。このことが、勝率を大きくアップさせることは間違いないだろう。

躍歩で反撃

躍歩ヒット時の浮きが高くなったことは、以前に紹介した。このことを最大利用できるチャンスが、返し技としての利用法だ。反撃が入りやすくなった技や、ガード後に密着状態になる技を狙い、確実にダメージをゲットしていきたい。

●Dジョイント

サラは軽量級。Dジョイントをガードしたあとの技硬直に躍歩を叩き込めば、空中コンボで修羅覇王が全段ヒットする。ダメージはかなりのものになるので、ぜひとも決めていきたい。

ただ、足位置平行スタートのDジョイントの場合、サラが空中にいる間に躍歩がヒットしてしまうためか、最速で反撃すると修羅覇王の2段目以降が当たらなくなることがある。しかし、じゃあ遅らせて…とやるのはきついので、スカったらしょうがない、ぐらいのつもりでいいだろう。



サラのメイン打撃といえば、やっぱりDジョイントだが…、



ガード後には躍歩が確定。さらに修羅覇王まで全段ヒットだ。

●ヒザ系

ジェフリーのヒザはほかのキャラに比べて反撃が入りやすい。このため躍歩が安定して入る。コンボ的には裡門を入れて槍下炮が精一杯だが、それでも全体力の約3分の1程度奪うことができる。欲を言うなら、鉄山による反撃がベストなのだが、失敗時のリスクが高いので、無理して狙うことはない。ダメージも躍歩時と大差ない。

それ以外のヒザ系は、少し様子が違う。躍歩が入るのは足位置が八の字スタートのとき（ガードした時点で平行）のみとなるため、その判断が少し難しい。投げで安定しておいたほうがいいかも。ただ、躍歩ヒット後に修羅覇王を狙えるサラに対してだけは、多少無理してでも狙う価値があるぞ。

●肩系の技

躍歩による反撃が有効な技はまだまだある。ヒザ系と並んで反撃が入りやすくなったショートショルダーや、馬歩衝靠などはその代表例。ヒザ系と同じくぎりぎりのタイミングとなるので、反応できなさそうなときは投げにしておこう。

●飛燕単脚・烈脚

軽量級の技、かつVF3でも躍歩による反撃が可能だった技はとりあえず狙ってみるべきだろう。例えばこのふたつなどがそれだ。

単脚ガード後は意外に隙が大きく、かつ距離も近い。躍歩が硬直にヒットすれば修羅覇王を安定して入れることが可能だ。理論上揚炮を叩き込むことも可能だが、反応で入れるのはまず無理だろう。

烈脚のほうは、ガード後の姿勢が低いところがポイント。何度か経験した人もいるだろうが、最速で反撃しようとすると、こちらの打撃がスカってしまう。そこで、パイが立ち上がるのをじっくり待ち、そのあとに落ちついて躍歩を出すようにする。タイミングをうまく合わせることができればしっかりと修羅覇王まで入れることができるのだ。

●アキラ　ガード後の有効な返し技例

躍歩→修羅覇王		
キャラ名	技名	備考
サラ	Dジョイント	修羅覇王が途中から当たらないことも。
	ニーキック	八の字スタートのニーキック限定。
パイ	飛燕単脚	反応できれば。
	飛燕烈脚	パイが立ち上がるまで少し待つこと。

揚炮→修羅覇王		
キャラ名	技名	備考
ラウ	連環背転脚	正位置の場合、途中からすかることが多い。
	燕子掌	八の字のときは、全段ヒットはしない。
パイ	連環背転脚	VF3のときから可能だった。
カゲ	散弾風神脚	最速ならば、正位置でも全段ヒットする。

ダッシュ鉄山靠		
キャラ名	技名	備考
ジャッキー	パンチロースピン	これらは基本的に馬歩衝靠でも代用可能。
サラ	ロースピンキック	ただ修羅覇王が全段ヒットしないことも多い上、八の字のときには馬歩衝靠自体がヒットしないことすらあるので、あえてこのダッシュ鉄山をオススメしたいわけだ。
ラウ	地掃腿	
ラウ・パイ	連環転身掃脚	
カゲ	地走り	

鉄山で反撃

崩撃雲身双虎掌の2段目が投げ抜け可能になったことは、もうご存じのことと思う。これにより、今まで崩撃を返し技にしてきた連環転身掃脚、グリズリーラリアット、穿弓腿などの隙が大きい下段に対する返し技がちょっと苦しい。

こんな状況での返し技としてまず思いつくのが馬歩衝靠。VF3と浮きが少し変化したため、修羅覇王が入りやすくなり、少し信用度が高くなった。しかし相変わらず馬歩衝靠自体が当たらなかったり、龍槍式がスカったりと具合があまり良くない。少し間合いを詰めながら出したり、といった工夫が必要になるだろう。

ここで、優秀な返し技としてもうひとつ登場するのが鉄山。隙の大きな下段攻撃をガードしたら、なるべくレバー入力を引っ張り、ダッシュしながら鉄山を叩き込む。技によってはほぼ密着まで踏み込めるため、かなりのダメージを奪うことができるぞ。

ただ、グリズリーラリアットのように、ガード後に距離が極端に離れてしまうものは、どうがんばってもダメージを稼げない。躍歩や白虎で妥協するか、はたまた抜けられるのを覚悟で崩撃にいくか…。



ガード後、パイが立ち上がるのを待ってから躍歩にいこう。



VF3なら崩撃を狙うチャンスだが、tbでは抜けられてしまう。



かわりに、コマンドを引っ張ってのめり込み鉄山を狙う。

そうそう、ガード時に隙が大きくなった地掃腿も忘れてはならない。こちらは距離も近いので、鉄山をかなりめり込ませることが可能だ。確定ダメージをもれなくゲットしよう。

揚炮で反撃

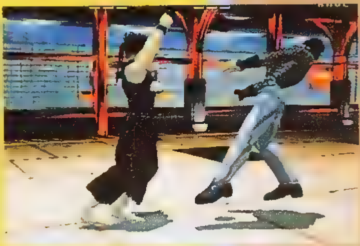
揚炮も、躍歩とならんで浮きが高くなった技のひとつだ。しかしそれほど大きな変化はないため、通常の立ち合い時に組み込むほどの価値はない。ガードされれば隙が大きいことは変わっていないし…。

しかし、返し技にとなれば話は別。技硬直にヒットさせることで浮きの高さも少しアップし、修羅覇王を狙える場合も多くなる。

狙いたいのは、パイ・ラウ・カゲの連環背転脚系（パイのものには、VF3のときも入った）、ラウの燕子掌をガードしたあとなど。こんなチャンスに逃さず揚炮→修羅覇王を決めていけば、かなり大きい。ただ、ラウ・カゲの連環背転脚、散弾風神脚をガード後は、足位置が平行時、修羅覇王が2発目以降当たらなくなる場合もある。ただ、もしはずしてしまってもリスクは特にないので、気にしなくていいだろう。



思わず投げにいきたくなる気持ちをグッとこらえて…、



浮きの高くなった揚炮を叩き込もう。そして修羅覇王へ。

追加変更点～アキラ編～

tbでの対戦回数も十分な数になってきた今日、アキラを使うにあたっても、"ん、これVF3のときと違うんじゃない？"という部分が次第に明らかになってきた。ここで、アキラに関する追加変更点をフォローしておこう。

撃歩・開膀ヒット後の状況

VF3時には打撃技としても優秀で、カウンターヒット時にはアキラ側が有利となっていた撃歩。このためエスケープからの撃歩など、とりあえず出しておけ的な感覚があった。

しかし、tbでは状況がかなり悪化している。まずノーマルヒット時には、アキラ側が圧倒的に不利な状況。場合によってはカゲやパイなどの立ちPが反撃として入ってしまうことすらもあるほどだ。まあ、実戦中に確定の反撃を受けるということはまずないだろうが…。

そして、今まで有利だったカウンターヒット時もかなり不利。何と相手がすぐさま投げを入力すると、確定で入ってしまうのだ。ちなみにこのヒット時の状況は撃歩・開膀ともに同じような感じになる。

必然的に撃歩・開膀ヒット後は、VF3のときよりも消極的な選択肢にならざるを得ない。裡門などで続けて攻めようとはしないで、ガードやしゃがみ下がり、当て身（＋投げ抜け）などの選択肢を用意しておこう。

このことを考えると、この撃歩と開膀は通常の立ち合いではVF3時ほど頼りにはならないことが分かる。ガードを崩す武器には主に投げを意識し、ここぞという場面でのみ、この撃歩・開膀を使っていくようにしよう。



カウンターで撃歩がヒット。VF3ではアキラ有利だったが…、



tbでは何と、相手側の投げが確定。反応されないことを祈ろう。

蹴り起きが強くなった？

アキラの蹴り起きといえば、エスケープで簡単にかわせるものとして有名。しかしこの常識も、tbで覆った。もう対戦をある程度こなした人は気づいているであろう変更点、それがアキラの下段蹴り起きの強化だ。

ホーミング性能がアップしたのは、仰向け相手足方向、つまり通常のダウン状態からの下段蹴り起き。また、それと同じモーションを持つものだ。これらは、VF3感覚でかわすことはできなくなっている。



VF3と同感覚でかわそうとしても、しっかり当たってしまう。

ここでちょっと待った、と思った人もいるのではないだろうか。そう、アドバタイズのデモシーンで、ウルフがアキラの下段蹴り起きを見事にかわしてクロスアームブリーカーを決めているのだ。

しかしこれは、相手の体に密着してから強引にかわすという、やや特殊な方法を使っている。確かにこのやり方ならかわすことが可能なのだが、そのタイミングはシビア。実戦で狙うのはかなり厳しいだろう。

そうそう、姿勢の低い攻撃に潰されやすかった上段蹴り起きのほうも、判定が少々強くなっている模様。馬歩衝靠などでエビ状態にされることは少なくなっている。

新投げ後は結局何がいいの？

新投げ後は回復可能、一切の確定技はなし…ではなかったので、ここに報告しておく。確定技は裡門。相手はしゃがみ状態となっているためよろけを取ることができる。堅くいくなら、これを狙うようにしよう。



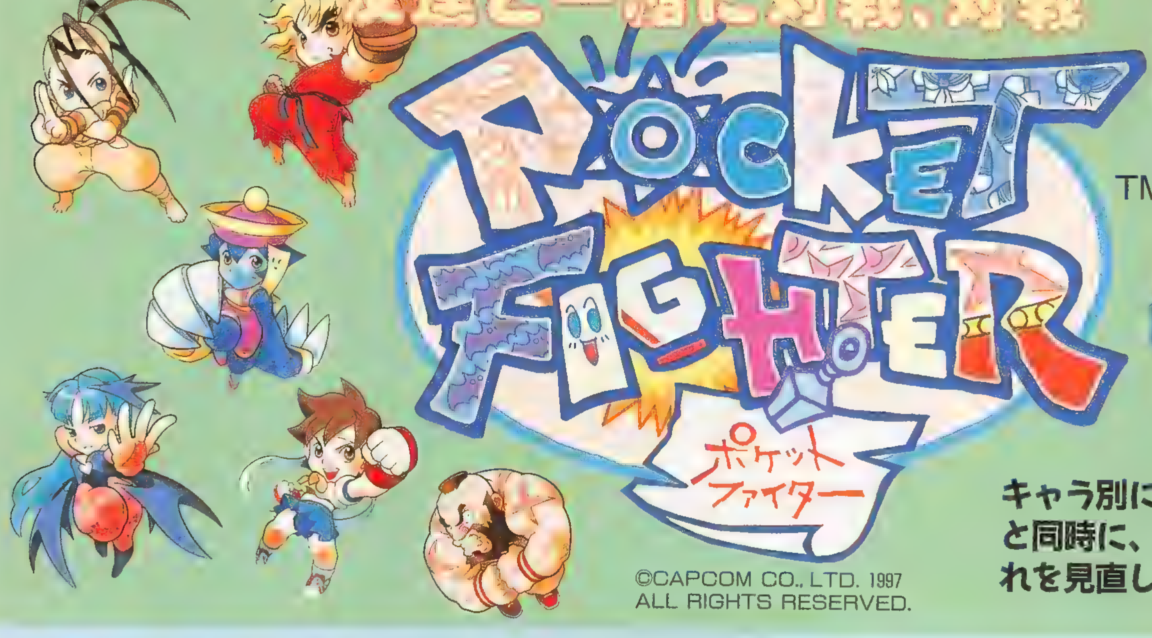
新投げの順身翻胯。決めたはいいが、何をすればいいのだろう。



先行入力の裡門が一応確定。しゃがみ状態なので、よろけだ。

とはいっても、裡門よろけは回復しやすく、あまりおいしくない。個人的意見ではあるが、ダメージの高い鉄山狙いも悪くない選択肢だ（と思う）。決まれば相手の体力の約3分の1ほどを持っていけるぞ。先行入力のタイミングをしっかり覚え、最速で出せるようになっておけば、実戦ではそうそう回復されることはない。鉄山は発生もかなり早い部類に入るため、相当慣れた相手以外にはガードされないはずだ。

友達と一緒に対戦、対戦





キャラ別にレベルを高めていくと同時に、いま一度、対戦の流れを見直していこう。

ジェムは丁寧に拾っておこう

ポケファイ対戦の基礎知識

ポケファイはプレイすれば分かるように、なかなか手強いゲームである。それに対するとまどいの反応として、これやってれば強いんじゃないの？という無責任な割り切りがなされやすい。

しかし、このゲームは、少なくともゲーム全体をグローバルな視点で見た場合、簡単に割り切れるゲームではない。



何もしないと、ガード不能や投げがくるおそれがある。



マイティコンボで割り込めば助かる上に大ダメージを与えられる。



フラッシュコンボの3段目をガードした後、

ポケファイの駆け引きの要素を大まかに見てみることにしよう。

フラッシュコンボとマイティコンボ

フラッシュコンボは、ダメージが大きい上に、ガード不能や、投げといった攻撃でしめることも可能なので、まずはこれを狙っていくことになる。

フラッシュコンボをガードする側は、ガードし続けていると、ガード不能や投げが来てそれらの攻撃をくらってしまう。ガード不能や投げが来る前に、どこかで割り込まなくてはならないわけだ。その、割り込むための技の筆頭格が、マイティコンボである。

マイティコンボの強さは第一にその割り込み性能にある。画面中央部でのフェリシアのプリーズヘルプミーなど、割り込みに向かない技もあるが、ほとんどのマイティコンボは発生が速く、フラッシュコンボの隙間に対する割り込み能力を持っている。出かかりが無敵な技もあるぞ。

第二に、マイティコンボの生産性が上げられる。マイティコンボはゲージを一つ消費するが、たいてい多段技なので、ジェムを大量に生み出す。そのジェムを回収すれば、ゲージはかなり回復し、必殺技のレベルも一気に上がる。マイティコンボを当てることによって、すべてが好転することになるのだ。この生産性こそが、マイティコンボの独自性である。



ヒット数にもよるが、マイティコンボをヒットさせると、



ジェムがたくさん出る。



それを回収すれば、必殺技のレベルが上がった上に、ゲージもかなり回復する。



すぐにマイティコンボが使えるようになるぞ。

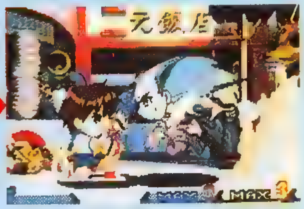
フラッシュコンボを出す側としては、毎回バカ正直にフラッシュコンボを最終段まで出していると、マイティコンボの餌食となってしまう。だから、マイティコンボをやめるという選択が必要になってくる。

相手がマイティコンボで割り込んできそうだな、と思われるポイントで、フラッシュコンボをやめれば、相手のマイティコンボを誘うことができるぞ。ここで注意しなくてはいけないのは、フラッシュコンボを止める場所。せっかくマイティコンボを誘っても、止める場所が悪いと、止めてもガードできずにくらってしまうのだ。だからフラッシュコンボを止める場所は、反撃されない、もしくはされにくいところでなくてはならない。マイティコンボによる割り込みは、フラッシュコンボの3段目と4段目の間であることが多いため、3段目で反撃されないルートが、重宝されることになる。フラッシュコンボによっては、2段目と3段

目の間が狙い目なものもある。

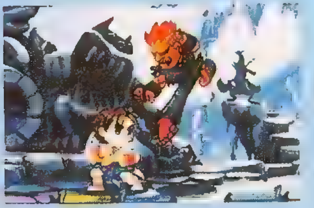

フラッシュコンボの3段目を出して、


4段目まで出すと、マイティコンボが怖い。


3段目で止めて、マイティコンボをガードしよう。

空中戦

ポケファイは跳び込み技の判定が強めで、跳び込みやすいゲームだ。一応レバー↘Ⓟがほとんどのキャラで対空になるが、反応が間に合わなかったり、負けてしまうこともある。強力な対空があれば、それを使う手もあるが、あまり対空に気を取られ過ぎると、

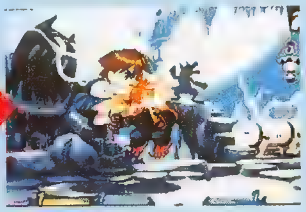

強力な跳び込み技は、

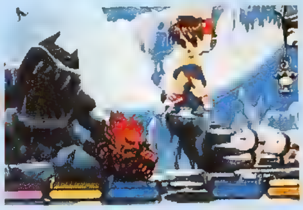
ガードクラッシュが怖い。

相手の強力な跳び込みに対しては、空中ガードが有力な選択肢となる。前ジャンプで空中ガードしてから技を出して反撃する。強い跳び込み技を持った相手は、ゴリ押しで跳び込みを繰り返してくる場合があるので、それに対して特に効果を発揮するぞ。

跳び込み側としては、空中ガードを何とかしないと、攻めの糸口がつかめない。空中ガードへの対抗策は、空中投げである。空中投げは全キャラもっており、空中投げという選択肢を持たないと、いつまでたっても跳び込みを空中ガードされた後反撃を受けることになる。

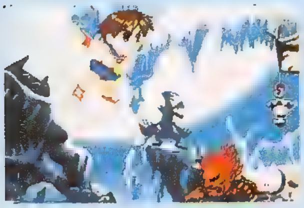

空中ガードしてから、


反撃だ。


空中ガードをしてくる相手には、


空中投げだ。

このゲームにおいて空中投げはかなり強い。跳び込み技も出すタイミングが遅いと、空中投げの餌食になってしまう。そこで究極的には、スーパージャンプの高度差と空中制御を利用した空中戦へと移っていくのだ。


スーパージャンプをいかに使いこなすかが勝負の分かれ目となる。

空中追い打ちと受け身

相手をふっとばす技を当てると、ふっとんでいる相手に追い打ちを入れることができる。フラッシュコンボの最終段のアッパーふっとばしやしゃがみS、→↘↓↙←+ⓅⓀ同時押しの投げ、といったところが、エリアル始動技的な役割を果たす。しかしそれらの技だけでなく、ほとんどのダウン技に追い打ちをかけることが可能だ。相手がダウンするまでに自分が動けていたら狙ってみる価値があるぞ。アイテム攻撃による特殊やられも追い打ちのチャンスだ。

空中追い打ちを覚えると、途方もない連続技を作ることができる。例えば春麗の覇山飛昇脚→覇山飛昇脚→覇山飛昇脚で気絶して、さらに覇山飛昇脚→覇山飛昇脚と、ゲージある限りつながり続けたりする。


例えば、覇山飛昇脚をくらったとしよう。


受け身をとらないと、


落下中にさらに覇山飛昇脚をくらうぞ。


覇山飛昇脚をくらった後に、

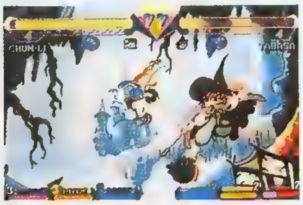

受け身をとれば、


大丈夫なのだ。

ひどすぎるようだが、実はまったくひどすぎない。ふっ飛び中は、ⓅⓀ同時押しによって受け身をとることができるのだ。先の例の、覇山飛昇脚をくらったら、すぐⓅⓀ同時押しで受け身をとった後、空中ガードしていれば、次に覇山飛昇脚を出されてもちゃんと空中ガードできる。しかも受け身をとった後、空中である程度制御ができるし、技も出せるので、スーパージャンプからの落下と考えれば良い。ここからさらに反撃に転じることも可能だ。

では、受け身はとったもの勝ちかというと、そうでもない。例えばレイレイの天雷破に、下手に受け身をとってしまうと、受け身をとった直後の空中ガード不可時間に、さらに鉄球をくらってヒット数が上がってしまったりする。受け身がやぶ蛇となったわけだ。

しかも、先ほど受け身をとった後はスーパージャンプからの落下と考えればよいと書いたが、そのために、攻撃を受ける可能性があるのだ。空中ガードできない強力な対空技で着地を待ちかまえられていたり、空中投げを狙われたりと、受け身をとった後も危険はいっぱいだ。受け身をとった後は、自分はジャンプ中である、ということを覚えておこう。


受け身をとった後は、ジャンプの下降中ということを忘れずに。

タバサ教授の

ポケファイ流 空中コンボのつくりかた

浮かせてからが勝負のポケファイの空中コンボ。確定ではありませんが圧倒的に有利な状況モノにする過程が楽しいのです。

担当：ギィ



よろしいかしら

ポケットファイターの空中コンボはちょっと特殊です。というのもはっきりした浮かせ技が少なく、受け身で回避できてしまうものが多いというのが原因でしょう。

しかし、受け身をとられたときの選択肢があるものも多いため、逆に浮かせてからの読み合いが楽しめるのです。

それではポケファイにおける空中コンボがどのようにつくられるのか紹介していきましょう。

空中コンボのエッセンス1 固有の浮かせ技を当てる

ヒットさせただけで相手をダウンさせ(浮かせ)、追い打ちをかけることのできる技を持っているキャラも実は意外に少なくはありません。

●春麗：覇山飛昇脚→覇山飛昇脚…（受け身をとるまで入り続ける）



覇山飛昇脚で高々と打ち上げて先に着地、



受け身を取らなければ何度でも拾い直せる。

●タバサ：ドラゴンズロアー→アストロカノン（受け身回避可能）

●モリガン：ソウルフィスト（3Lv）→ダッシュⓅ

という固有の必殺技を使ったもの、

●リュウ、ケン：ⓅⓅⓅⓅのアッパー→昇龍拳

同様に、

●フェリシアのⓅⓅⓅⓅ（サスカッチ）→ダンシングフラッシュ

などといったフラッシュコンボから入る空中コンボも様々なキャラで可能になっています。このほとんどは受け身で回避されますが、威力等を考えると狙っていく価値はあります。



フラッシュコンボからも



空中コンボは可能。

また、特殊なものに、足払い（↘+Ⓚ）からの空中コンボが可能な、

●さくら：足払い→咲桜拳2Lv以上

●いぶき：足払い→風斬り

といったキャラもいます。この場合、受け身で回避されないのが強みといえます。

空中コンボのエッセンス2 カウンターで浮かせる

全キャラの対空技（↘+Ⓟ）と、立ちⓀ、そのほか一部の技に、カウンターヒット時のみ相手を浮かせる効果を持つものがあります。

●さくらの振り子アッパー（対空技）カウンター→真空波動拳

●春麗：天空脚（対空技）カウンター→覇山飛昇脚

他、ほとんどのキャラで

●対空技（↘+Ⓟ）→アイテム

で追い打ちをかけることができるのです。



対空技がカウンターヒットすれば高く浮き、



受け身を取られなければマイティコンボが入る。

また、

●フェリシア：ⓅⓀⓀカウンター→ダンシングフラッシュ

●タバサ：ⓅⓅⓀカウンター→ドラゴンズロアー→アストロカノン

のように、フラッシュコンボ中にもカウンター時のみ相手を浮かせ、追い打ちが可能な技を持っているキャラもいます。



フラッシュコンボの途中にもカウンターで浮く技があるぞ。

このタイプの空中コンボもやはり受け身で回避されてしまいますが、慣れていない相手には効果的でしょう。

受け身を取られた場合の対策を考えておけば、更に効果を発揮するはずです。

また、全キャラのダッシュⓅ、ダッシュⓀのいずれか、あるいはその両方と、多くの2Lv以上の必殺技はカウンターヒットすると壁→天井→壁と画面中を跳ね回る「スーパーぶっとび」になります。この間、相手の体に攻撃判定があり、ぶつかってしまうこともありますが追い打ちのチャンスでもあります。

空中コンボのエッセンス3 投げから決める

ポケファイにおいては投げから追い打ちを決めることも可能です。通常投げに空中投げ、さらに各キャラ最低2つのコマンド投げ、ほとんどのキャラでいずれかの投げからの空中コンボが可能なのです。

●ザンギエフ：ハンマースルー（←Ⓟ+Ⓚ）→空中投げ

●レイレイ：放身(通常投げ)→天雷破（↓地霊刀）

●タバサ：スーパーワイルドキャット(←↙↓↘→Ⓟ+Ⓚ)→アストロカノン

特にこの3つは回避不能(レイレイは天雷破まで)であり、非常に強力。

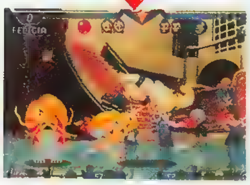
受け身はとれるものの、

●リュウ：浮身巴投げ（←↙↓↘→Ⓟ+Ⓚ）→真空波動拳

●モリガンジャパニーズサマーメモリー（←↙↓↘→Ⓟ+Ⓚ）→シャドウブレイド



投げからの追い打ちも忘れずに。フェリシアは空中投げから、



ダンシングフラッシュが決まる。

●フェリシア：空中投げ→ダンシングフラッシュ

●さくら：キャプテンショット（←↙↓↘→Ⓟ+Ⓚ）→真空波動拳

と、ほとんどのキャラで追い打ちが可能です。

また、フラッシュコンボ中の投げも単体の投げと同様、追い打ちの入るものも多くあります。しかし、単体の投げと若干性能が異なるものもあり、追い打ちが入りにくくなっているものもあるので注意しましょう。

空中コンボのエッセンス4 では何を当てるか？

当てるだけなら空中コンボは難しいことは何もありませ



浮かせた相手に通常技を当てて落とし、



着地に投げやガード不能。リバサじゃないと返せないことも。

ん。見た目に当たりそうな技ならたいてい当たってくれます。しかし、効率よく当てるとなると、どの技の後に、どの技を当てるのか？ということが重要になるのです。

まず通常技ですが、これはいずれも1発しか当たらず、相手はダウンせずに落ちてきます。空中コンボとしてはいまいちですが、リスクの少なさは魅力です。また、相手は着地まで技を出せないのでそこに投げを重ねるといった攻めが可能になります。

単発～3発程度でダウンする必殺技は安定といえます。

特に受け身を取られても手を出せば当たる対空系必殺技や、隙の少ない飛び道具系必殺技などは低いリスクでそれなりのダメージを与えられる追い打ちといえます。

そしてやはり狙っていきたいのが空中で多段ヒットするマイティコンボ。技の選択はもちろん、タイミング等も重要です。

ポケファイでは空中やられ中の相手を空中投げで投げることもできます。特に、壁に当たった後や雷のアイテム後の追い打ち等、空中投げでしか追い打ちできない状況もあるので忘れてはいけません。

そしてアイテムはこれ自体は回避される可能性はあるものの、アイテムからの追い打ちは回避できません。リスクなく大ダメージを狙えるので非常に重要なポイントです。

注意事項その1。壁が絡んだ場合

空中コンボを狙う際に壁が近くにあった場合、相手が壁にぶつかり、跳ね返ってくることがあります。

この場合は以下のような欠点、利点があるので注意したいところです。

1・壁バウンド後、無敵になる（投げ以外）。

普通、追い打ちが可能な技も、壁に当たってしまうと打撃による追い打ちは入らず、空中投げによる追い打ちのみが可能になっています。


壁に当たってしまうと投げ以外には無敵になってしまう。

2・壁バウンド後、受け身を取るとガード方向が逆になる。

壁バウンド後、受け身を取ると、壁から離れるように跳ね、画面端から脱出できますが、このときのガード方向は相手の位置に関わらず自分の向いている方向、つまり壁側にレバーを入れなければガードできないのです。


壁バウンド後の受け身は注意。この場合はレバー右でガードだ。

つまり空中投げとくぐってからの必殺技（マイティコンボ）で相手に受け身を取るか取らないかの2択を強いることができるのです。まあ、ちゃんと逆ガードする相手には無駄なことですが…。

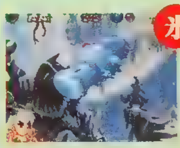
応用その1。アイテムを絡めてみる

空中コンボにはアイテム使うことも可能で、空中コンボに無限の可能性を与えてくれます。さらにアイテムヒット後の追い打ちは回避することができないので、浮かせ技→アイテム→マイティコンボ、アイテム→マイティコンボが可能なら、直接マイティコンボを狙うより遥かにリスクを低く、確実に決めることができるのです。


当たらなくともリスクはなく、当たれば連続技確定。便利なアイテム。

アイテムには炎、氷、雷、毒、爆弾、バナナ、石化の7種類があります。空中コンボに組み込んでいく場合、どのような特徴があるかそれぞれ見ていくとしましょう。


炎
着地まで追い打ち可能。燃えている間、しばらく空中に停滞しているので追い打ちしやすい。


氷
着地まで追い打ち可能。ただし、少し遠くに吹っ飛ばしてしまうので技によっては追い打ちしにくくなってしまう。


雷
ふっとびかたは炎ににているが、打撃技による追い打ちは無理。空中投げでのみ追い打ち可能。


毒
空中でヒットしても地上で毒気絶になるので非常に使い勝手の良いアイテム。地上コンボにもつなげられる。


爆弾
基本的には炎と同タイプ。再度相手を高く浮かせ直すことができるので、炎以上に追い打ちしやすい。


バナナ
着地まで追い打ち可能。空中コンボに関しては最も標準的なタイプ。飛ぶのが速く、当てやすい。


石化
着地まで追い打ち可能。ただし、何でも1発当ててしまうと砕けてしまうので、単発で威力の高い攻撃を狙え。

もちろん、直接アイテムから空中コンボを狙うこともできます。

また、アイテム→アイテムといった空中コンボも可能なのでこんなことも…。



追い打ちの入る投げから、

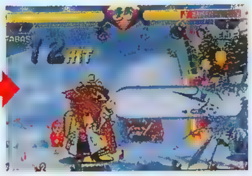

毒のアイテムでピヨらせて、



氷で凍らせて、



炎で燃やして、



ビーム。こんなこともできます。自力ファラオマジック？

応用その2。受け身を取られた際の対処

このようにほとんど受け身で回避されてしまう空中コンボですが、受け身を取られたときのための選択肢を用意しておくことで、あえて受け身を取らないことを選択させることも可能になるのです。

1・空中投げを狙う

受け身→空中ガードに対して使っていきましょう。空中投げが空中コンボになる技でも受け身を取られた場合は、間合い、高さ、タイミングが異なるので注意したいところです。

2・かまわずぶっ放す

受け身を取った後には技を出すことができます。このため、追い打ちに使う技が飛び道具、対空系必殺技、判定の強い技であるのなら、タイミングを遅らせて使うことでてを出してくる相手への対策になります。


リスクはあるがかまわずぶっ放すのも手。

3・着地に投げやガードクラッシュを重ねる

ぶっとばし→受け身のあとは画面が相手を追いかけるため、自分の姿は見えません。そこで、見えない間に着地点に投げやガードクラッシュ、ガード不能技を重ねておくのも有効な対策となります。


今、下でなんか企んでまーす。

4・ダッシュでくぐって下段

3番と同様、画面が相手を追いかけている間にダッシュでくぐり、下段からの連続技を狙っていくのです。非常にガード方向を見切りにくい攻撃です。下段だけでなく、中段や投げを狙っていくのも効果的です。



レイレイ

バイト探しの旅に出たレイレイ。
セコく実戦的に戦い続けましょ。

担当：石井ぜんじ

実戦的に追求してみました

楽しげにいろいろな攻め方ができるレイレイ。しかし、勝負ということを考えた場合、基本になっていくのが天雷破→ガードクラッシュ（GC）である。

そのためには、ゲージを溜めていかなければならない。ゲージを溜めるといえば、天回傘を当てることだ。しかし、これは相手の出方にもよるので、まずフラッシュコンボをガードさせてゲージを溜めるようにする。

使うフラッシュコンボは、たいていの場合ⓅⓀⓀⓀの分身飛び道具。1セットガードさせるごとに4分の1近くゲージが溜まり、自動的に相手を画面端に追い込むことができる。ゲージが溜まったら、フラッシュコンボの4打目終了と同時に天雷破を出せば、その次点で相手のダメージはほぼ確定となる。

本当は、この流れの中にいくつかの穴があり、いろいろな場所で対策が立てられる。天雷破・GC対策に対しては、



立ちⓅからⓀⓀⓀとつなぐ。



3打目と4打目の間に昇龍拳などで割り込まれないのがミソ。



天雷破をガードされたら、レバー下GC。空中に逃げにくい。

後で紹介する。ここでは、ⓅⓀⓀⓀのフラッシュコンボをガードさせてゲージを溜め、天雷破→GCを常に狙っていくのが強いということを知っておこう。

いかにペースを握っていくか？

フラッシュコンボのⓅⓀⓀⓀをガードさせるには、まず最初に立ちⓅを当てなければならない。そこで活躍するのが、レイレイならではの空中ダッシュである。

レイレイには、とびぬけた対空技がない。レバー入れⓅは強いが、タイミングと角度が合わないとダメ。ジャンプ攻撃も対して強くないので、必然的に空中ダッシュを使うことになる。

とにかく空中戦でイニシアチブを取っていくわけだが、主に使っていくのはスーパージャンプとバックジャンプ空中ダッシュである。これが2本の柱。

まずはスーパージャンプから説明しよう。スーパージャンプからフラッシュコンボを狙っていくわけだが、これは全キャラ共通のテクニックといえる。対空技が弱いので、相手より先に上に跳んでから押さえ込んでいく。

具体的にどう押さえ込んでいくか。ポイントをまとめると、早めに攻撃してきたら空中ガードから反撃。地上近くになったら自分からⓅを出してガードさせていく。後ろに回り込まれそうだったら空中ダッシュと空中制御をうまく使おう。

地上でⓅをくらってくれたら、着地で天回傘か天雷破を出して連続技とする。ガードされたらⓅⓀⓀⓀへつないでいこう。

いったんⓅⓀⓀⓀをガードさせたら、ここでバックジャンプ低空ダッシュの出番だ。バックジャンプの昇りから低空ダッシュしよう。ちょうど高さは、相手の頭に当たるくらいがベスト。ここで判定の強いⓅを出せば、たたみかける速い攻撃が可能になる。昇龍拳タイプの技を持っていてすら、返すのが難しい。

低空ダッシュは、ヴァンパイアシリーズのようにレバーを斜め上に2回入力してもダメ。左上、右、中立、右を素早く入力しよう。

このような動きでひたすらかためつつ、ゲージを溜めて


バックジャンプして一瞬間をおき、レバー右へ2回入力。


素早いだけでなく、判定も強いのだ。

いこう。

ちょっとセコいあるヨ

ジャンプや空中ダッシュ攻撃をガードされた場合、フラッシュコンボ以外の選択肢として投げがある。これは、意表をつかなければ決まらないが、有効な選択肢ではある。

コマンド投げを使う場合は、すぐに天雷破を出していけば受け身がとれない。受け身はとられてしまうが、レバー前入れで普通投げを狙っていってもいい。ボーッとして受け身を取らないと、天回傘が連続で入る。ゲージが溜まるので、たまには狙っていってもいいだろう。

完璧に見えるレイレイの攻めだが、もちろんそう簡単にはいかない。まず、先に立ちⓅを当てられるかどうかがポイント。空中ダッシュがあるとはいえ、後ろに回り込まれて先にⓅを当てられないようにしなければいけない。

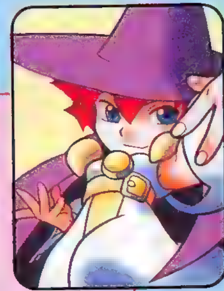
特に、空中ダッシュで背中を向けているときは、ガードが逆になる。相手が右にいて、自分が空中で左へ向かって走っていた場合、空中ガード方向は右だ。忘れずに覚えておこう。

また、ⓅⓀⓀⓀのコンボにも穴はある。2打目と3打目がつながらず、実は昇龍拳などで割り込まれてしまう。また、3打目と4打目の間に、真空波動拳などを出されると、相打ちになるが大幅にダメージ的に損となる。

こういう場合は、ⓅⓅⓅⓅや、ⓅⓅの2回止めを使っていく。屈みⓅも混じえていくのもいい。レイレイは強いが、決して絶対ではない。お互いのペースを握り合う駆け引きの面白さを覚えよう。



出の速い真空波動拳の割り込みに要注意だ。



アルとイブンとご主人様
タバサ

今回はタバサのオフェンシブな面をクローズアップ。ミュースウィープの弱点を補い、強さを引き出そう。

担当：<Sorcerer>ギィ



やっぱりミュースウィープ

今回は前回より実戦的、言い方を換えれば極論でいってみよう。

その場合もタバサの攻撃の軸となるのはスーパージャンプ中レバー下＋Ⓚのミュースウィープ。ここからの選択肢を優先度順に並べると、

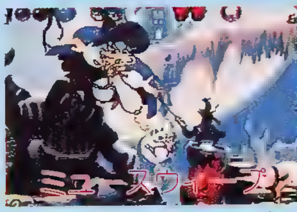
1・スーパーワイルドキャット（←↙↓↘→Ⓟ＋Ⓚ投げ）→アストロカノン
2・下Ⓟ→ドラゴンブローorドラゴンスロアー
3・フラッシュコンボ

基本は2の下段を警戒させての1の投げからの連続技（回避不能）を狙う、というのが基本的なスタイル。フラッシュコンボは特殊な目的（後述）か、その場のノリで時々織り交ぜていこう。

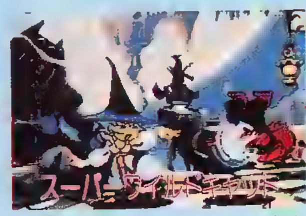
ミュースウィープの弱点

強力なミュースウィープにも弱点があり、対策を立てられると非常に厳しい。かといってタバサの地上技の性能ではミュースウィープを捨てて地上戦などは考えられない（ドラゴンブローが3Lvまで成長していれば話は別、これだけで押しまくれる）。

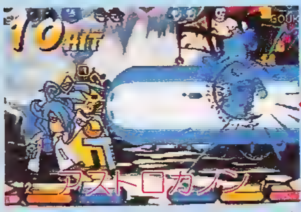
そこで逆に、ミュースウィープ対策のそのまた対策をたてるのだ。



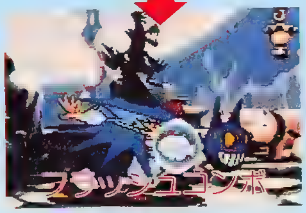
やっぱりタバサはコレ、ミュースウィープです。



ヒットしていたらこれメイン。入力はできるだけ早めに。



連続技でビーム。最速で出そう。回避不能だ。



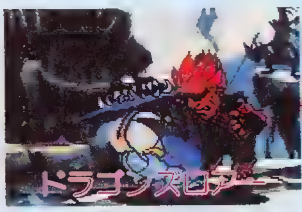
フレッシュコンボは必要と状況に応じて。



ガードされたときはこれメイン。もちろん連続技にもなる。



安定のドラゴンブロー。隙はないが発展性は低い。



下Ⓟがカウンターヒットしていれば連続技になり、さらに追い打ちが可能だ。



ドラゴンでがりがりと押し、跳んできたらレヴェリー、結構イケてる。

●空中ガードされて反撃される場合

ミュースウィープに合わせてジャンプ、空中ガードされると空中でそのまま反撃を受けてしまう。

これにはノーマルジャンプから2ヒットするロンプエンヴォイ（レバー前ジャンプⓀ）で引きずりおろすのがリスクが少なくおすすめ。地上の相手に当てれば連続技も決まる。

若干リスクは高くなるが、空中投げ（ジャンプと同時に入力）もいける。

ミュースウィープが空中ヒットした場合、連続技にはいけないがアンタッチャブルフォースのチャンスであることを忘れずに。


地上までガードで引きずりおろすことができるのだ。

●対空技で返されてしまう

低い位置でミュースウィープが出せるようになれば強力だが、逆に相手にタイミングを悟られやすくなってしまう。

その相手がリュウ、ケン、豪鬼、モリガン、春麗のように強力な対空技をもっている場合は容易に返されてしまう。

その対策は実に簡単、スーパージャンプからしか出せないことを逆に利用して、タイミングや高さを変えてやればいい。後方SJから出して手前に着地するのも効果的。

●立ちガード後、割り込まれてしまう

実は立ち状態の相手に当てても立ちⓅが連続技にはならない（例外アリ）。ミュースウィープからの基本が投げと下段になっているのはこのためだ。それでもガードされてしまうと出の早い技で割り込まれてしまう。

この場合、着地と同時にガードするのが一つの選択肢だが、もう一つ、相手の割り込み技が対空系でないのなら、再度すぐに前方スーパージャンプからミュースウィープでめくりを狙うのもいい。普段から狙ってもかまわない位だ。

着地レヴェリーやアポカリプスでカウンターを狙う（相手が手を出していればまず勝てる）のも一つの手だが…。

フラッシュコンボはコレ！

どれも使えるタバサのフラッシュコンボだが、立ちⓅの出の遅さのリスクを考えると目的をはっきり持って使いたい。その場合のおすすめはこの2つ。

●ⓅⓅⓀ

最後のガードクラッシュで赤ジェムを奪い、ドラゴンブローを育てるのが目的。連続技なのは2段目までだが、3段目の下段がカウンターで当たると相手が浮き、ガードクラッシュが空中コンボになるのだ。



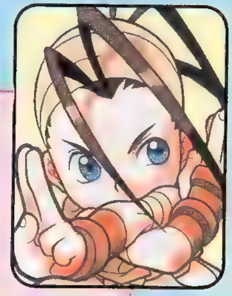
3段目がカウンターだとガードクラッシュが空中コンボで当たる。

●ⓅⓀⓀ

密着からでなければ間合いが離れてしまうので飛び込みなどから使っても意味はない。

気絶させたときにⓅⓀⓀ→下Ⓟ→アストロカノンorドラゴンブローでジェム出しを目的に使っていこう。

ゲージが十分にあるときやダメージ重視の場合は単発のドラゴンアポカリプスが一番。ボタン連打も忘れずに。



いぶき

ダメージを与える方法と、ジェムを集める方法を考えよう。
担当：KAL

いまだにFコンボを使ってないかい？

いぶきを使っている人をあまり見かけない。たまに見かけても、ほかのキャラと同じように闘おうとして、あっさりやられてしまう光景ばかりを目にする。

ほかのキャラと同じように、ということは、適当に跳び込んで、なんとなくマイティコンボを使って、普通にFコンボを出していく。とくに最後のFコンボを出してしまうのが、もっともよくない。前号でも解説したが、いぶきのFコンボはとにかく性能が悪く、出してしまうと、それが原因で負けられる。

マイティコンボについても注意が必要だ。これもほかのキャラのものと違って、「ヒットさせればジェムが出る」というものではないからだ。そこで、もう一度ここで確認しておこう。

☆Fコンボは極力使わずに、「跳び込み→下K→旋(×α)」という、普通の格闘ゲームみたいな戦法で闘う。これが基本スタイル。

マイティコンボについてもあとで説明しよう。

基本戦法は、実はガードを誘うだけ

しかし前述の基本戦法だけだとダメージにつながらないし(※①)、ジェムを取れない(※②)。ジェムを取れないのは大問題。

※①このゲームに〝削り〟がないのと、これだけだと2択にもなんにもなっていないため。ガードで安定。

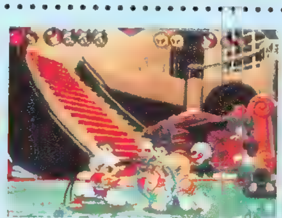
※②Fコンボを使えない。地上でごりごり押していける必殺技がない。当てればゴソッとジェムの出る必殺技・マイティコンボがない（↑特にコレ）。

なぜFコンボが使えないのかは、先にも述べたとおり。あらゆる点で性能が悪く、ほぼ必ず反撃を受けてしまうからだ（例えヒットさせていても、だ）。Fコンボが使えないと、ジェムを出せないというだけでなく、プレッシャーをあたえられなくてかなり損。


攻撃をヒットさせていっても、いっこうにジェムはたまらない。

①ダメージをあたえるには、空中投げの使用が必須。いぶきはジャンプが高く速いので、空中投げが使いやすい。空中投げはどんどん使っていこう。

いぶきの扱いに慣れてきたら、「ダッシュ→強投げ」も使うようにする。強投げは、吹っ飛ばしたあと空中投げか、空中で受け身をとらなかったらマイティコンボの2択をかけられる。このときのマイティコンボは、タイミングを合わせてジャンプしての霞朱雀がいい（とどめにはもちろん疾風だ）。


小技⇨キャンセル旋などでいくらか固めたあとには…、


下小Pなどからいきなりダッシュして…、

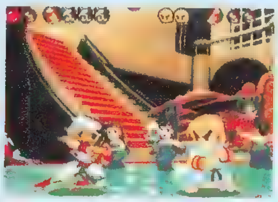

強投げで奇襲だ。非常に重要な戦法だ。


強投げのあと受け身をとらなければ。霞朱雀を入れよう

②ジェムを得るにはかなりの労力を要する。いぶきはとにかくジェムを出す能力に劣る。

無理矢理Fコンボを使ってほんの少しだけ出すか、相手が出したジェムを懸命に回収するか、はたまた相手が得たジェムを、ガードクラッシュを駆使して奪いまくるか。もちろん、アイテムキャリアー出現時には狡猾に動いて、ジェム争奪戦には必ず勝利する。相手がキャリアーに攻撃したら、その後の無防備状態を狙って空中投げにいくとか、キャリアー出現に反応して急に攻撃にくるところを対空技などで返り討ちにするなど、だ。

相手から奪う場合は、**「基本の固め(跳び込み→下K or下P→キャンセル旋)」→間合いが少し離れる→「再度跳び込むか、ダッシュP（短刀攻撃）にいくか」**の場面で、ダッシュPのかわりにダッシュから直接出していく方法と、相手キャラを強投げなどで吹っ飛ばしたあとに、その着地点に重ねておく方法、ダウンさせたあとの起き上がりに少し離れて重ねておく方法などが代表的だ。


いつもならダッシュPにいく場面で…、


突然ガードクラッシュ。起き上がりなどにも狙おう。

マイティコンボはどうしましょ？

各マイティコンボの使い道は以下のとおり。

●**疾風**

Fコンボに対する割り込みや、アイテムヒット時、また対空技として使おう。とくに対空技としての性能はかなり高いぞ。ただし、ヒットさせてもぜんぜんジェムがでないので、試合が始まったばかりの頃には、あまり使わないほうがいいだろう。

●**霞朱雀**

試合終了が近く、ゲージ数にも多少の余裕があるときには、たたみかけるようにしていき、一気にラッシュをかけ次から次へと霞朱雀を出していくのに使う。ガードさせたあとは、ガードクラッシュか強投げを狙おう。

●**児雷也**

威力のない究極対空だ。

欲しいのは

①番↓赤＝苦無（レベル1だとヒットさせても反撃受けたりして使えない。レベル2ではまあ、使えなくはないレベル3になると強い）。

②番↓青＝飛燕（レベル3じゃないとヒットさせても反撃される。レベル3がヒットすれば痛い&相手転ぶ）

③番↓黄＝風斬り（レベル1で十分使える。が、どっちみち早出ししないといけない。そう考えると、レベル2・3がヒットしたときの威力も魅力的）

ダッシュから直接出すなら、レバーはそのまま前に入れておいて、黄対応のガードクラッシュを出すのがいい。出が早くリーチもあるので、多少距離をおいて出すのがコツだ。吹っ飛ばしたあとの着地点や起き上がりに重ねるのも、少し離れて黄対応を重ねていくのが安全だが、そのような判断しにくい状況こそ、出が遅くリーチが短い（そして狙う機会が少ない）赤対応を狙っていくようにしよう。

ガードクラッシュを随所で使っていくのは、「ダメージを与えられる」という意味でもかなり重要なのだ。

得る方法


ダメージを与えつつジェムを奪えるなんて。素敵！

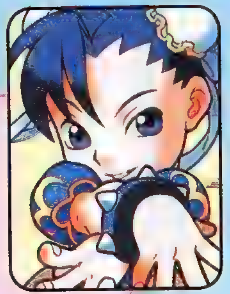
●赤↓下Pからいきなり、またダッシュから直接出すなどして、レバーニュートラルのガードクラッシュを出していく。相手を吹っ飛ばしたあとの着地点や起き上がりを狙って重ねるなど、なんとかして当てていく。

●青↓基本は赤と同じ。ただFコンボから狙うことができるので、赤よりはまし。

●黄↓黄に対応したレバー前入れガードクラッシュはリーチがあるので、赤以上に普段から狙っていける。

信じるモノは救われる、信じるモノは騙される

あなたはどちらを信じますか？ラマン攻略



春麗

今回は跳び込みや対空について。割り込みは気功掌で決まりでしょう。

担当：GED

Fコンボについては、前号までの記事で触れているので、今回はそれ以外の跳び込みや対空、割り込みなどに使う技について説明していこう。

ジャンプ攻撃の使い分け

Fコンボの<P><P><P>を使った連続技が狙いなので、いかにして立ちⓅを当てるチャンスを作るかが重要。

積極的に立ちⓅのチャンスを得ようとするなら、跳び込みは必要不可欠。というわけで、まずはジャンプ攻撃の使い分けから。



立ちⓅやしゃがみⓅの先が当たるくらいの間合いなら、ジャンプⓅで跳び込む。

・ジャンプパンチ
斜め下方向に強く、近距離からの跳び込みに多用する。めくりも狙える。

・ジャンプキック
横方向にリーチが長いので、JⓅが届きそうもない距離からの跳び込みに使っていく。めくりに関しては、一応狙えるといった程度。

・ジャンプ下キック
通称「踏みつけ」。下方向への攻撃判定が大きいので、至近距離からの跳び込みに使うといい。JⓅよりもめくりやすいので、相手を跳び越しそうな距離からの跳び込みは基本的にコレ。ただ、踏みつけは横方向に対して非常に弱く、空中戦に弱いという欠点がある。踏みつけを読んだ相手がジャンプ攻撃や空中投げにくることも考えられるので、そういった返し方をされそうな場合は、空中投げを混ぜてジャンプ行動を封じていこう。

例え相手がジャンプせず、跳び越してしまったとしても、着地してすかさず天昇脚や立ちパンチなどでフォローできることも多いので、あまり空中投げの失敗を恐れる必要はない。

当然、相手がジャンプ攻撃や対空必殺技を狙っているようなら空中ガードも忘れずに。

跳び込みが成功したらⓅⓅⓅ→ⓅⓅⓅやⓅⓅⓅ・しゃがみⓅキャンセル輪海灘といったFコンボからの連続技やしゃがみⓅキャンセル気功掌を狙って行く。ガードされているときは、ⓅⓅⓅまで出しきってもいいが、Ⓟで止めて踏みつけで跳び込み直すのもかなり有効だ。相手が立ちガードしがちだったら、しゃがみキックキャンセル気功拳や百裂脚にいくのもいいだろう。



踏みつけガードされたら、パンチを一発きざみ、



再び踏みつけでめくりを狙うってのもいい戦法だ。

対空は空中ガードも!

こちらの対空技としては、

・飛昇脚
・前斜め下パンチ
・立ちキック
・空中ガード後に反撃
・空中投げ

といったものが挙げられる。

飛昇脚は横方向から攻撃されるとあっさり潰されるので、近距離からの跳び込みに対してのみ使うようにしよう。

前斜め下Ⓟは、出が早いわけでも判定が強いわけでもないのだが、カウンターだと相手を浮かせられる点がウリ。判定の強いザンギのボディプレスに対して相打ち覚悟で使ったりすることもできる。

立ちKも対空になる。あまり頼れる技ではないが、一応高い位置に攻撃判定があるので、遠距離からの跳び込みに対し、足先を当てるように使っていくといい感じ。

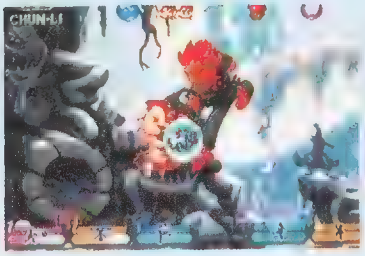
あまり頼りになる対空技を持ちあわせていないので、強力なジャンプ攻撃に対しては空中ガードを多用していく。とくに豪鬼やタバサの空刃脚系の跳び込みはまず落とせないと思っていい。空中ガード後にキックで確実に返していくことによって、空刃脚の使用頻度を減らすことが大切だ。

空中ガードからの反撃をしばらく繰り返すと、相手も判定の強いジャンプ攻撃で跳び込むだけではダメだということで、空中ガードや空中投げでの跳び込みを混ぜてくるはず。こうすることでようやく空中投げや立ち攻撃（空中ガード不可）が使えるようになるのだ。

対空技とはちょっと違うが、相手の着地の瞬間に立ちⓅや足払いを重ねるのも有効だ。立ちⓅからはそのままFコンボにいくこともできるし、跳び込みにもいい間合いになっている。直接跳び込みを返せなくても、その着地を攻めることができればOKとしよう。



相打ちOKなら、ボディプレスに対して、斜め前下キックという手もある。



空刃脚は直接返そうとせず、空中ガード後に反撃していこう。



相手の着地に立ちPを当てたり、足払いにいくのもいい。

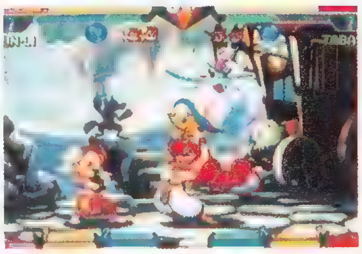
無敵技で割り込め!

相手の連携やFコンボに割り込むときには、気功掌や飛昇脚 or 覇山、しゃがみパンチといった技を使っていく。

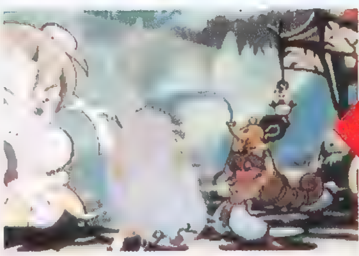
最も頼りになるのが気功掌で、ガードされると反撃の恐れはあるものの、やはり出かかりに無敵があるのがおいしい。Fコンボを4段目まで出し、打撃かガード不能を迫る2択がメインの相手ならこれだけで勝てるくらいだ。まあ、さすがに対戦慣れしてくると4段目まで出しきるプレイヤーも少なくなってくるが、それでも気功掌で割り込めるポイントは多い。

飛昇脚や覇山飛昇脚は出の早さがウリ。とくに覇山は、気功掌と違って暗転後にガードされることがないので、出の早さが求められる状況で効果を発揮する。ガードされた後の着地の隙も小さいので、再び飛昇脚を出すとくらってくれることも多いぞ。

通常技で割り込むなら、しゃがみパンチがオススメ。これは単純に立ちパンチよりも出が早いからだ。



ガードクラッシュが来るのが分かっていても、気功掌の割り込みが早すぎてはダメ。



引きつけて出し、無敵を利用することが大切だ。

特別企画!カルトな奴求む

ポケファイカルトクイズ

クイズに答えてハワイに行こう!というのは無理だけど、絵の細かさに注目してクイズを楽しんでちょうだい。

担当:石井せんじ

今回は特別企画として、ポケットファイター"カルトクイズ"を試みてみた。

ポケットファイターはキャラクターのしぐさの1つ1つがとても凝っていて、見ているだけでも面白い。わかりにくいところですら、とても凝って作られているので、そのあたりをぜひ注目してもらいたいと思ったのが企画を考えたきっかけとなっている。

クイズは、大きくわけて、
1フラッシュコンボ編
2ガードクラッシュ・ガードクラッシュ返し編
3背景ステージ編
に絞って出題してみた。

1のフラッシュコンボ編は絵を楽しむと共に、相手のフラッシュコンボ属性を覚えるのに役立ててくれるとうれしい。2のガードクラッシュは主に絵の楽しさを、3の背景ステージは隠しキャラ的にちりばめられたキャラクターを発見して楽しもう。

全28問あるが、すべて正解しなくてもOK。全問正解に近い人から、抽選でシークレットファイルをプレゼントするのでどしどし送ってくれ。

全28問の中には、ちょっとこれはわからないだろうと思うものもあるが、どこまで通となれるか?

締め切りは11月9日(消印有効)で、解答は11月30日発売号掲載の予定だ。君も全問正解して、ポケファイカルトキングとなろうー

1フラッシュコンボ編

第1問
リュウのみフラッシュコンボでコスプレはしない。○か×か?

第2問
レイレイのフラッシュコンボ、ⓅⓅⓅは何を料理している?

第3問
ダンのフラッシュコンボに、下段や下ガード不可(中段)はない。○か×か?

第4問
さくらのフラッシュコンボでGC属性を持つ、ⓅⓅⓀⓀの4段目といったら何をしている?



これは3打目のⓅⓅⓀ。このあとに何をする?

第5問
春麗のフラッシュコンボのコスプレは、捜査官・学生・チアリーダーとあと1つは何?

第6問
ケンのフラッシュコンボで、サッカーボールキックに至るルートを示せ(例・ⓅⓀ、ⓅⓀⓅなどのように示す)。



サッカーボールキックは投げ属性の技。

第7問
タバサのフラッシュコンボ、ⓅⓀⓅの3打目で、帽子から出している生き物はなに?

第8問
フェリシアのフラッシュコンボ、ⓅⓀⓀⓅの4打目(投げ属性)といったら何のコスプレ?

第9問
ザンギエフのフラッシュコンボ、"こんなものが食えるかー!"(投げ属性)で、食えないものとは何?果物、または果物を使っているもの(イチゴパフェ・桃缶など)以外を答えよ。

第10問
春麗のフラッシュコンボで、ラブレターを渡したとき、眼鏡をかけてから読むのは誰?

第11問
ゴウキのフラッシュコンボの投げ属性の技は、桜吹雪(遠山の金さん)のコスプレである。この技をいぶきがくらったとき、手に持っているものは何?



桜吹雪を見せられてしまう。この少し前のカットに注目。

2ガードクラッシュ・ガードクラッシュ返し編

第12問
モリガンのガードクラッシュ(GC)の、"注射"のレバー操作は?レバー中立・レバー前・下、の3つから選べ。

第13問
リュウのレバー横のガードクラッシュは、交通標識で攻撃する。その交通標識の種類は何?

第14問
ザンギエフのGC、レバー横は覆面レスラーがイスを持って攻撃。では、レバー下は何を持っている?



レバー横はイス。レバー下は上に何かを振り上げている。

第15問
フェリシアの、レバー下のGCといったら何のコスプレ?固有名詞「名前」で答えよ。

第16問
レイレイが右へ向けてレバー中立のGCを出した。目覚まし時計は何時をさしている?

第17問
いぶきのガードクラッシュ返しは、いったい何をしてい

ムック発売決定!!



コミカルな魅力をムックで堪能!!

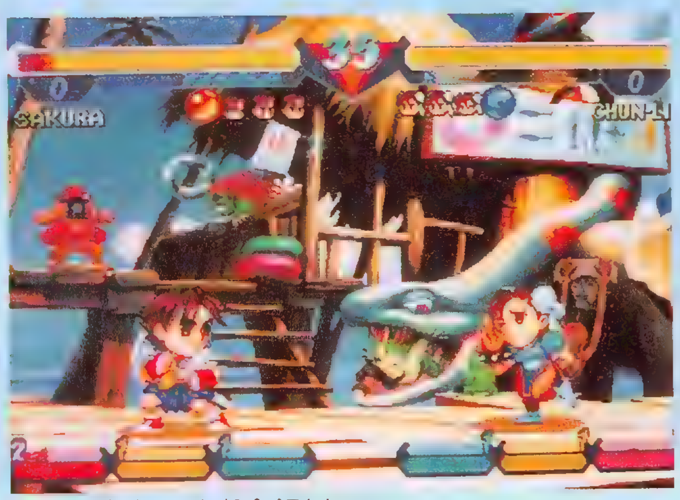
カプコン格闘キャラがコミカルになって夢の競演!!ゲームセンター早くも話題沸騰の『ポケットファイター』の楽しくてかわいく、そして奥深い内容を堪能していただくために、ゲーメストがついにムック化を決定!!コミカルだけどパワフルな魅力をあますところなく凝縮した1冊に期待大!!

GAMEST MOOK
ポケットファイター
11月中旬発売予定　価格未定

…るところ？

3背景ステージ編

第18問
南国ステージ、一人でかき氷らしきものを食べているのは誰？



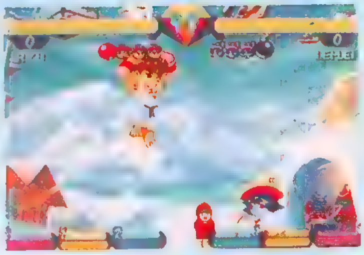
このステージの左端でひたすら食べてます。

第19問
ドノヴァンの棺桶といえば、ヴァンパイアファンならおなじみ。その棺桶が登場するステージを次から選べ。
①研究室
②商店街
③幽霊屋敷
④DJのバー
⑤元飯店

第20問
では、前の5つのステージの中、当のドノヴァンがいるのはどこ？

第21問
雪国のステージ、後ろで崖から跳び降りてくる2人組といったら誰？

第22問
同じく雪国のステージ、リフトにぶら下がっているのはバイソン、サスカッチとあと一人は誰？


もう少し上に行けば見えるんだけど…。



第23問
DJのバーで、背景に置物として使われているヴァンパイアハンターのキャラクターとは？

第24問
同じくDJのバーで、居眠りをしているストリートファイターZERO2のキャラクターとは？

第25問
元飯店に集まった猛者たち。バーディ、アドン、ロレント、ベガ、ソドム、フェイロン、ビクトル、ダルシム、ビシャモン。唯一ラーメンを食べていないのは？

第26問
ズバリ、元飯店ステージに描かれた、ラーメンどんぶりの数は？

第27問

タバサの研究室ステージ、背景に小さく動物が空を飛んでいるのが見える。その動物とは何？

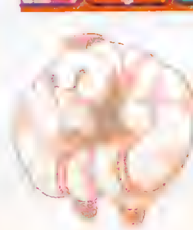
第28問
雪山ステージ、崖から落ちてくる2人組のうち、1人のスノーボードの裏にはあるアルファベットが描かれている。そのスペル（文字）を答えよ。





このステージの後に、謎の動物が飛んでいる。

応募のあて先
〒101
東京都千代田区神田神保町1-26
新声社 ゲーメスト編集部
「レイレイはおねむでしゅ」係



電脳戦記黙示録(C.R.T)とは…

一昨年冬から第一次作戦行動が開始された、コードネーム〝OPERATION MOON GATE〟は各エリアでかなりの激戦が展開され、今現在もなお交戦が継続中である。ここでは、きたるべく第二次作戦行動開始時刻に備え、従属パイロットの戦術レベルの向上と、新規パイロットの導入、また知識の拡大を意図するものである。

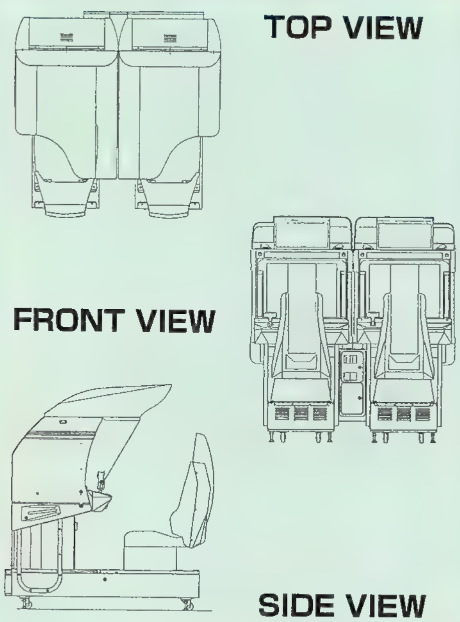
電脳戦記黙示録

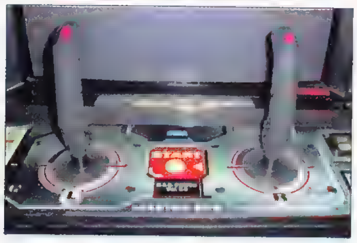
Written by SWU

VIRTUAL-ON

CYBER TROOPERS REVELATION

EXCLUSIVE USE CABINET VIRTUAL ON





外形寸法	W:1,632mm	
	D:1,640mm	
	H:1,775mm	
重量	461kg	
消費電力	AC100V 555W	
画面	29インチモニター×2	

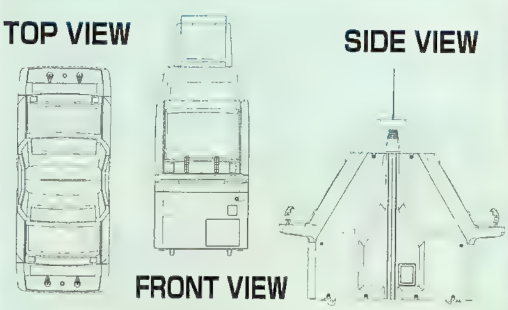
■操作性はさることながら、シートの着座感、フードによる密閉性も申し分なく、各パイロットに対して十分に集中してのプレイが約束される。ただこれからの季節は、シート部分にかなりの帯電性を持つため、筐体に振れる際やコイン投入時に十分な注意が必要となる。

■まず〝電脳戦機バーチャロン・オラトリオ・タングラム〟の実戦参加をする前に、前作戦〝電脳戦機バーチャロン〟を使用して、各自シミュレートをしてもらいたい。これは第二次作戦開始と同時に新兵諸君が、前作戦を闘い抜いた歴戦の勇士達に対抗する間もなく、一瞬にして葬られる可能性を極力下げようというものだ。下に記されているマシンは、各地アミューズメントセンターに現在も多数配備されており、まだ第二次作戦開始時間まで若干の余裕がある。今のうちにある一定レベルまでの実戦経験を修得していたほうが賢明といえるだろう。今現在の稼働状況であれば、一人でのシミュレートも容易にでき、また、かなりの搭乗時間数をこなすことも可能である。そして、きたるべく第二次作戦への参加までに準備を整えておいてほしい。

ADVANCED BATTLE CABINET VERSUS CITY

■廉価版だけあって、設置台数はかなりの数が確認されている。先の大型とはまったく正反対のコンセプトに基づき設計されており、かなり開放的な状況下でプレイしなければならない。また大型とはコントロールスティックの形状が異なり、大型で馴れてしまうと多少の違和感を覚えるとの報告が届いている。

外形寸法	W:750mm	
	D:1,834mm	
	H:1,950mm	
重量	201kg	
消費電力	AC100V 430W	
画面	29インチモニター×2	





SCREEN INFORMATION

行動制限時間
バーチャロイドが行動できる時間。この時間をオーバーしてしまうと、相手を破壊せずとも決着がつき、シールド残量の多い方が勝利となる。

シールド残量
バーチャロイドを保護するエネルギーシールドの残量を表す。攻撃を受ける度に減少し、ゲージが0になると破壊され、操作不能となる。

勝利回数
勝利した回数により赤く点灯する。配備されている台によってその本数は異なるが、これが規定本数に達した時点で勝敗が決定される。

敵機目標距離
敵機との距離を表す。距離によって色が変化し（300.0～300以上）が白、(200.0～299.9)が青、（100.0～199,9）が黄、(000.0～099.9)が赤と、危険度によって変化する。、また表示が赤の場合アファームドを除き、トリガーを引くことによって自動的に近接攻撃モードに変化する。



ロックオンサイト
敵機を正面に捕捉することによって表示される。この表示が出現している間にトリガーを引くと、発射された攻撃は敵機をある程度自動追尾し、命中精度が向上する。また一定距離以内に敵機と接近すると、ダブルロックオンに変化し近接攻撃が可能となる。

武装ゲージ
表示位置はトリガーと連動していて、右なら右トリガー、中央は左右トリガーを同時に引いた場合のみ発射される。トリガーを引き、攻撃を発射する度にゲージが減少していき、攻撃をやめるとゲージが回復する。過度に使用してしまった場合は、武装がオーバーヒートを起こしてしまい、ゲージが赤に変色し一定時間使用不可能となる。この間にトリガーを引いても警告音が鳴り、攻撃も不可能となる。

RULE 生と死の境界線

中央のスタートボタンを押し、電脳空間へダイブ・インを行うと、まず敵機のコードナンバーと、スキャニングした映像が送られて、数秒後に戦闘が開始される。目的はバーチャロイドと呼ばれる人型兵器を操作し、行動制限時間内に眼前の敵機を完膚無きまでに破壊すること。これがすべてである。また行動制限時間内に相手を破壊できなかった場合は、シールド残量の多いほうが勝利となる。

攻撃の手段は3種類あり、レバー中央に配置されているトリガーを押すことにより行われ、その攻撃形態は機体の種類によって異なる。またレバー頭頂部に配置されているボタンを押すことによって、一定距離ダッシュができ、高速移動が可能。トリガーを引くことで、ダッシュ中にも攻撃が可能になる。

ここでは画面に表示される、各部の名称と役割。攻撃、ダッシュの方法を解説する。

What'sNEXT

バーチャロイドの操作はこれだけの基本操作にとどまらない。我がC．R．Tでは、いままでに開発された操作の上級テクニックも講義する方向なので、バーチャロンに関心を持った新規パイロット諸君は、街へ出て十分に練習を重ねてほしい。それでは。

MACHINE CONTROLL



■バーチャロイドの操作は正面の二本のレバーを動かすことで可能となる。二本ともニュートラルでは停止、どちらか片方のレバーを任意の方向へ傾けることにより低速移動で、両方のレバーを同方向へ傾けることにより高速移動が可能となる。また、レバーの片方を左右以外に入力すると、相手を追尾しつつ移動する性質がある。また、レバーの一方を前、もう一方を後ろ入力することで、立ち止まっての旋回。レバーを開くように、右レバーを右、左レバーを左に入力することでジャンプが可能となっている。



THERE'S STILL MORE HILL TO CLIMB.
デカスリート・シリーズ第2弾!
Winter Heat TM
SEGA SPORTS
©SEGA 1997
ウインターヒート
フィールド競技を極めた8人のデカスリート達がウインタースポーツに挑戦!
きたえ抜かれた体と精神力で築く数々の記録が、新たな「超人伝説」となる。
2Pプレイ可能!目指せ、ワールド・レコード!
●ゲーム内容
異なった能力タイプの選手たちから1人をセレクト。全8種目の冬季競技をクリアし得点化された記録の合計で競い合います。各競技に通過ラインを設定。この規定のラインを超えると次の競技を行うことが出来ます。
58.61m
7.326s
SELECT A CHARACTER
RICK BLADE
LI HUANG
各競技種目を徹底取材!その美麗なグラフィクスとリアルなモーションを再現。
ウインタースポーツの持つ「スピード感」を生かした爽快な8種目!再び頂点を目指せ!!
第1日目:スピードスキー/スキー・ジャンプ/ダウンヒル(滑降)/ショート・トラック・スケート
第2日目:スラローム(回転)/ボブスレー/スピード・スケート/クロスカントリー
SEGA™ 株式会社セガ・エンタープライゼス
本社3号館 〒144-0033 東京都大田区東糀谷2-12-14
電話 03(5737)7539(AM販売事業部)

CONTENTS GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE·No.206
11.30 November 1997

いよいよゲーメスト大賞の季節がやってまいりました！ このゲーメスト大賞は、読者のみんなが決める賞です。みんなの心に残る名作を、よ～っく考えて投票しよう！
くわしいことは、今号の132ページからの記事を読んでくださいね。
お詫び：前号11／15日号のアンケートハガキの応募締め切りが10月15日になっていましたが、正しくは11月15日です。関係者並びに読者の皆さまに、この場を借りてお詫び申上げます。

今号のむーちゃん

（福岡県 桜河志郎さん）



☆ついにカラーアイランドからも追い出されてしまったむーちゃそ。みんなの元気をください（苦笑）。

消える愛があれば、新しく生まれる愛もある 君は光 僕は影影…… アテュー新作

2 俺たちの熱い友情パワー爆裂！ 私立ジャスティス学園
8 熱き巨人の大激突！ ストリートファイターⅢ 2nd IMPACT GIANT ATTACK
18 幕末愛好家にもオススメ！ 幕末浪漫 月華の剣士
38 電脳戦機バーチャロン ORATORIO TANGRAM
129 スーパーリアル麻雀P7
126 ウィンターヒート
223 ストライカーズ1945Ⅱ

信じるモノは救われる、信じるモノは騙される あなたはどちらを信じますか？ ラマン攻略

24 バーチャファイター3tb
234 Gダライアスver.2
28 ポケットファイター
42 ヴァンパイアセイヴァー＆セイヴァー2＆ハンター2
58 鉄拳3
52 MSH vs. STREET FIGHTER
77 K.O.F.'97
164 怒首領蜂
192 トップスケーター
167 電車でGO!
242 ル・マン24
170 ロストワールド
244 セガ・ウォータースキー
175 スカッドレースプラス
246 モーターレイド
178 ラウンドトリップRV
248 コットン2
180 ファイナルハロン
252 ソーラーアサルトリバイズド

COMIC

81 第2話 ストリートファイターⅢ RYU-FINAL～闘いの先に～
193 EPISODE.4 月華の剣士

リポート＆お知らせ

132 ゲーメスト大賞募集開始！
74 アメリカゲーム事情
256 ヴァンパイアセイヴァー全国大会予選

好評連載

112 コナミ元気ロケ通信
113 ゲーメストアイランド
136 コンスポ
146 DOHJINコーナー
148 DISC BOX
150 小森まなみの素敵にLove for You
151 岡本吉起のまる福コーナー
152 どんな感じ？
155 パズル
156 DUST OF HUMAN
158 天使万歳ふたたび
160 猛者通信
162 インフォメーション
207 月華の剣士情報発信局
208 めざせハイスコア
220 プレゼント
222 編集後記

ゲーメストからのお知らせ

37 ポケットファイタームック発刊のお知らせ
56 GAMEST MOOK＆VIDEOのお知らせ
79 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97ムック発刊のお知らせ
131 ギャルズアイランド5発刊のお知らせ
137 GAMEST EX MOOK発刊のお知らせ
139 GAMEST WORLD MOOK発刊のお知らせ
140 グッズプラザからのお知らせ
143 ゲームセンター「G-Model」からのお知らせ
144 マルゲ屋瓦版
165 怒首領蜂ビデオ発売のお知らせ
178 すばらしい本屋さんのお知らせ
195 GAMEST WORLD MOOK発刊のお知らせ
215 コミックゲーメスト＆ゲーメストワールドからのお知らせ
221 次号予告
233 彩京イラストレーションズ発刊のお知らせ
258 ヴァンパイアセイヴァー全国大会開催のお知らせ
259 マルゲ屋からのお知らせ

掲載広告ご案内

A.MI.NAネットワーク ―― 154
アミューズメントメディア総合学院 ―― 190
イエローバッグ ―― 65
一休さん ―― 157
宇宙堂 ―― 66
エス·エヌ·ケイ ―― 260～261
エバトン ―― 198
カプコン ―― 262～表3
関西電子 ―― 161
キョーワインターナショナル ―― 67
コインジャーナル ―― 221
コナミ ―― 表4
コミック虎の穴 ―― 159
サンカンパニー ―― 68
シグマ電子 ―― 174
システムⅢ ―― 105
スクウェア ―― 121～125
セイブ開発 ―― 73
セガ・エンタープライゼス ―― 40
ソフトショップ・マリオ ―― 51
ソフトランド秀和 ―― 87
タイトー ―― 表2～1
タイムマシン ―― 88
タイムロケット ―― 69
TAMAYA ―― 106
タクミコーポレーション ―― 72
Dーブックス ―― 149
テクナート ―― 107
哲信クリエイト ―― 108
東京アニメイター学院 ―― 191
東京ゲームデザイナー学院 ―― 179
トライ ―― 70～71
ドリームToco ―― 110
ハッピー商会 ―― 166
バンタン電脳情報学院 ―― 254
ＰＣＢ共和国 ―― 163
ファンタジークラブ ―― 169
ファントム ―― 86
FUGA ―― 173
富貴商会 ―― 111
マルチボックス ―― 109
まんが王 ―― 147
ミルキーウェイ ―― 180
メッセサンオー ―― 181
モニターリサーチ ―― 178
もんきち ―― 193
代々木アニメーション学院 ―― 183
レクトロン ―― 197
ロータスプレス ―― 182

表紙：「ヴァンパイアセイヴァー2」

イラスト：藤原ひさし
表紙写真：「月華の剣士」

街中で浸食率上昇中…らしい

VAMPIRE HUNTER 2 Darkstalkers' Revenge™

VAMPIRE SAVIOR 2 The Lord of Vampire™

攻略ページも2&2に浸食されているけれど、
本家本元セイヴァーのも営業してるので、
どっちのファンにも対応中ナリ。

読めば必ず使いたくなる ダークフォース活用講座

ダメージがすべて回復不能の
赤ダメージとなるダークフォースは
かなりヤバイぞ。

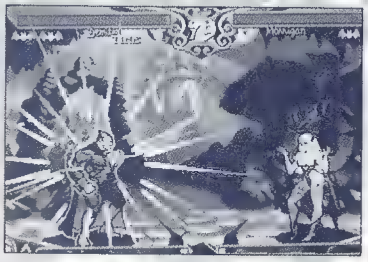
担当：MVP

スペシャルストックゲージを2つも使い、パッと見た感じで効果のわかりにくいダークフォース。ただ背景が変化するだけではなく、そこには恐るべき秘密が隠されているのに皆、気づいただろうか？

今回はこのダークフォースについて詳しく見ていこう。

スキはあるの？

誰もが気になるのが、発動時と終了時の隙であろう。



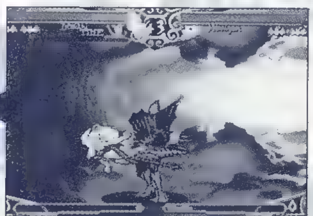
この直立したモーションにスキが一応存在するが気にならない。

発動時にはほんの一瞬の隙があり、およそ2割り込みくらい存在する。

しかし実際にこの隙に攻撃をくらうのか？というとそうでもなく、小攻撃を連打されている場面で強引に発動しようとしてくらうぐらいだ。感覚的にほぼ隙はないと見ていい。

今度は終了時について見てみよう。

前作ではこの終了時の隙をカバーするために、ダウンを奪ったり強制的にボタンで解除したりしたが、今回はなんと終了時に隙がまったくない。ということは時間いっぱいダークフォースの効果を使用できるわけである。使い得というわけだ。ちなみにボタン同時押しで強制停止はできない。まぁする必要はないからいいんだけどね。



ダークフォース終了間際に攻撃を出されても…、



スキはないのでちゃんとガードできる。

このようにダークフォースは隙がないので、さまざまな状況でスムーズに使っていけるのだ。

回復について

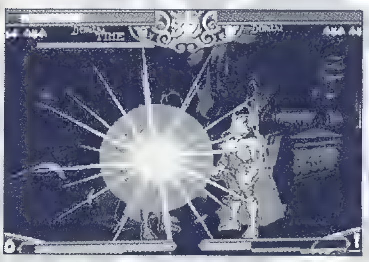
自分の体力ゲージの白く点滅している回復可能な部分にもダークフォースが関わってくる。

それは回復スピードである。ダークフォース発動中ならば、通常の回復スピードの約2～3倍のスピードで回復していくのだ。まさにあっという間である。

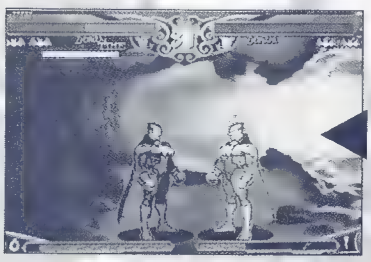
この回復スピードを利用して、自分がやや劣勢のときや相手のラッシュをくらって体力ゲージの白い部分がすさまじく長いとき等にダークフォースを使って一気に回復するといいだろう。

ただし、1つ注意したいのがダークフォースを使おうと使うまいと、回復の始まるタイミングは一緒ということだ。よって、相手に固められている間は、この驚きの回復力も無効となってしまうわけだ。

こういう場合はとにかく一度攻めを途切らせるための対処をしよう。割り込み、GC、AD、ジャンプを駆使して一度脱出すれば超回復の恩恵にあずかれるわけだ。



こんなにある白ゲージが、



あっという間に回復するぞ。

入力について

前作ではPとK同時押しとはいうものの、中には小Pと小K同時押しと中Pと中K同時押しでは効果が違う、つまり特定の同時押しをしないと希望のダークフォースにならないキャラもいたが、今回のシステムのため、とにかくPとKを同時押しすればよい。よって、小でP+K、中でP+K、大でP+Kの計3つのやり方があるから、ダークフォースを発動するときに6個同時押しをすれば、3回チャンスがある入力になるわけだ。



何かに役に立つのか謎。リバーサルで出せるぞ。

信じるモノは救われる、信じるモノは騙される

あなたはどちらを信じますか？ラマン攻略

ちなみに今回も前作同様ボタン離しによる発動はできない。

一応あまり意味はないが、今回はリバーサルでダークフォースが出せるぞ。知っていても得はしないが…。

入力についてさらに詳しく見ていくと、ダークフォースは無属性のものだというのがわかる。

わかりにくいかもしれないが、レバーでもなくボタンでもない性質を持っているのだ。

例えばデモンクレイドルを出すときに➡を入力した後大Pを押し、続いて⬇⬊小Pと押したらどうだろうか？この場合、普通は大Pが出てしまいデモンクレイドルは成立しない。

これはコマンドを入力途中にキャンセル不可な余計なボタンが入力されているからだ。キャンセル可能なボタンならば空振りキャンセルで必殺技が出ることもあるが、キャンセル不可なボタンだとそうはいかない。

ここでダークフォースについて見てみると、➡を入力後にP+K同時押し、続けて⬇⬊Pとやるとダークフォースを発動しつつデモンクレイドルが出る。つまり、ダークフォースの入力はボタンの属性ではないことがわかるはずだ。

理論的に展開すると、例えば相手に追いつめられているときに、➡を入力しP+Kでダークフォースを発動、続いてレバーをガード方向に入力し相手の技をガードした瞬間に⬇⬊でガードキャンセルをすれば、最速のGCに付随してダークフォースがあり、ラッシュを押し返すと同時に体力の回復も計れるのである。

これは別にダークフォースを発動してからGCを狙ってもいいのであるが一応こういうことも可能ということで書いてみた。

次はレバーについて見てみよう。

普通ダッシュをする場合、レバーを➡↓ニュートラル↓➡とやらないといけない。これが➡⬅➡となるとダッシュはしないし、➡⬇ニュートラル➡とやってもダメである。つまり、➡ニュートラル➡の間に何かレバー入力が入っていると絶対にダッシュにはならないのだ。

ここで先ほどと同じようにダークフォースコマンドを組み込んでみる。

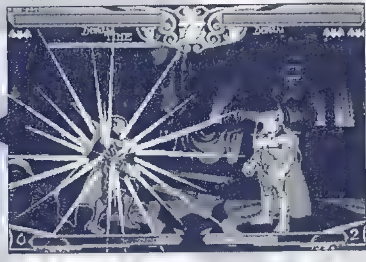
結果はもうお分かりの通り、OKだ。

➡ニュートラルP+Kとやり、最後に➡を入力すればちゃんとダッシュしてくれるのだ。

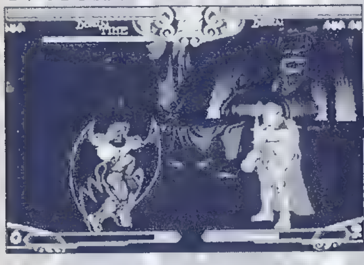
この入力はボタンのときと違いなかなか役に立つ。それは先行入力で最初のレバー➡を入力しておけるからだ。これでダークフォースを発動してからダッシュをするよりもほんの一瞬早くダッシュが出していけるのだ。

また、ダークフォースは無属性で、自分が地上にいればレバー方向に関係なく発動できる（しゃがみガードに入れっ放しからでもいい）のを使えば、➡+P+K↓ニュートラル↓➡とやればダークフォース発動ダッシュができる。

ダッシュをするときにゲージが余っていたら使っていくといいだろう。サスカッチやモリガン等の中段がイケてるキャラでこのダークフォースダッシュを使っていくと非常に効果的だ。



コマンド入力中にダークフォースを入力しても…、



ちゃんと必殺技が出せるのだ。



今回の一押し？ダークフォースダッシュはマスターしたい。

実戦活用していこう

なんだかんだいっても、ダークフォースの一番の魅力はダメージがすべて赤+白のダメージになり、回復できないダメージを与えられることであろう。

少し補足しておくと、ダメージが赤+白になるのはダークフォースの継続時間内のみ、だということ。

つまり演出の長い技を決めたとしても赤+白ダメージになるのは継続時間内だけで、それをオーバーした場合はちゃんと白いダメージが存在してしまうのだ。

また、飛び道具を撃ってからダークフォースを発動すると、その飛び道具がまだ消えていなければその属性はすべてダークフォースのものとなる。要するに継続時間中のあらゆる攻撃が赤+白ダメージなのだ。

1つ例を挙げると、ジェダでESディオセーガを出してすぐにダークフォースを発動すると、ヒットしたら大ダメージでガードされてもケズリダメージが入るぞ。

次にダッシュ攻撃が中段キャラの場合。こういうキャラは自分の攻めのターンに➡+P+Kのダッシュを使っていくことで、攻めのリズムをまったく崩すことなく大ダメージを狙っていける。

逆に地上走行系のダッシュを持つキャラは、恐らくダッシュ攻撃はガードされやすいのでやや使いにくそうに思われるが、発送を転換すればダッシュ攻撃を当ててからの投げをどんどん狙っていくといい。ダークフォース中の投げはかなりのダメージを期待できる。EX技に近いダメージを与えることができるキャラもいる。

そして追い打ち、ケズリにも注目したい。すべて回復不能だから、できるだけおい対を入れていったほうがいいだろう。中には中攻撃一発分くらいのダメージを与えられる追い打ちもあるぞ。

最後に問題となるのはやはり2ゲージ使うということ。普段ゲージの余りやすいガロン、アナカリス、サスカッチ等はどんどんダークフォースに使っていくといいが、どんどんゲージを使っていき、しかもそれが戦法の1つにまでなっているキャラはかなり難しい問題だ。よく状況を見つつ投入していくしかない。



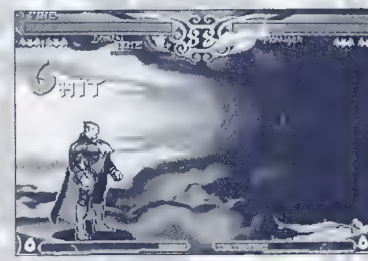
継続時間中は赤+白のダメージを赤ゲージに与えるが、



継続時間を過ぎたらすぐに白い部分が存在してしまうぞ。



こういう先出し発動でもちゃんとケズリのダメージが入るのだ。



ただのチェーンコンボ+セットでこの減り。ヤバイってこれ。



投げもこの通り。これもヤバイね。

持続時間について

モリガン、リリス、ガロンは通常のキャラよりもダークフォース継続時間が短い。特にモリガン、リリスはダークネス、ルミナスにゲージを使うことが多いので、この2キャラはあまりダークフォースをおすすめはしない。ガロンは短くても使っていったほうがいいだろう。

超・大幅な変化ってカンジィー!?
ダッシュ性能がこんなに変化した!!

2での変化に笑うキャラあり、泣くキャラあり…。気持ちの切り替えが肝心だ!?

担当：P・鈴木

戦略が大幅に変化することに

「あれっ、なんかダッシュ攻撃からチェーンコンボがつながらなくなってる気がする…」

「どんな距離からでも相手にプレッシャーを与えられるようになった僕のキャラ。ウハウハです」

もう発売から1カ月経っているのでご存じの方も多かろうと思うが、2のダッシュ攻撃は大幅に性質が変化している。これにより、今まで攻めにくかったキャラがバリバリの攻めキャラになっていたり、その逆もあったりする。ここでは、その性質の変化を説明していこう。

浮くタイプのダッシュを持つキャラ

モリガンやジェダなどの、ダッシュで浮くタイプのキャラは大幅に性能が上がった。

●ダッシュしてから技が出せるようになるまでの時間が短くなった

すぐに技が出せるようになったために、相手に小技にダッシュを止められてしまうことが少なくなった。さらに、

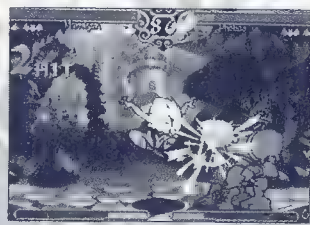
●ダッシュ攻撃を出した後、2発目の攻撃を出せるまでの時間が短くなった

ことにより、「ダッシュしてから最速で1発目の攻撃を出し、すかさず2発目の攻撃を連続技としてつなげて着地、さらにチェーンコンボで追撃」といったことも可能になった。

もし、ダッシュを相手の技で止められたとしても、空中でふっとんでしまうために追撃をくらうことはない。ローリスクハイリターンとはこのことだ。



モリガンなら、ダッシュ直後に小P、すぐに中K(P)を…、



連打するだけで連続技に。さらにチェーンも確定。やりっしゅ。

ただ、犬猫（だから犬じゃないって…）の2キャラは、ダッシュ攻撃からの地上チェーンコンボは連続技にできないようだ（着地のスキが大きい）。

地上タイプのダッシュキャラ

ビシャモンやリリスなどの、地上を走っていくタイプのキャラは苦戦を強いられることになった。

●ダッシュ攻撃後に硬直がついてしまった

ダッシュ攻撃の後に硬直があるので、流れるような攻めができなくなった。基本的にダッシュ攻撃からのチェーンコンボが連続技にならないのだ（バレッタのダッシュ小P・アナカリスのダッシュ届み小Kからのみつながる）。

連続技にならないどころか、ダッシュ攻撃を出す間合いが近すぎると、逆に相手に投げられてしまう危険すらある。

相手に反撃されるためにダッシュしていくというのも馬鹿げた話なので、今までダッシュ攻撃がメインだったキャラは、ジャンプ攻撃の割合を増やすといいだろう。



少し早めに技を出して、攻撃判定を重ねるように攻めれば、



今まで通り(!?)の攻めが続くかも。というよりもこうしないと攻めが続かない。

それでもダッシュ攻撃を使いたい人は、ダッシュの慣性を利用して、少し早めに技を出し、攻撃判定の「残り」部分を当てる、いわゆる重ねテクニックを使うといい。

ハンター並み?それ以上?
モリガン

ダッシュ攻撃の性能が格段に向上し、攻め込めるキャラに変身したぞ！

担当：善之字元帥

セイヴァー2&ハンター2になって、最も恩恵を受けたと思われるモリガン。どこが変わったか、どう攻めていけばいいかを説明しよう。

空中制御の変化

セイヴァー2&ハンター2になって、多くのキャラは空中の行動に制約を受けることになった。モリガンもその例にもれず、制約を受けた行動は多いものの、実は新たにできるようになったことも多い。

最も目につくものはシェルキック（ジャンプ中レバー下+K）の追加。ハンター時代に猛威をふるったこの技は、ジャンプ・ダッシュ攻撃をキャンセルして出すことができるため、ダッシュ中キック→シェルキック→地上攻撃という具合に使っていこう。

これだけでもかなりのパワーアップが期待できるが、実はシェルキックを凌ぐ空中多段攻撃が存在する。セイヴァー2では、ほとんどの空中チェーンが削除されているため、以前のように、空中で小→中→大のような攻撃はできないものの、モリガンのジャンプ小パンチだけは例外で、ほとんどセイヴァーの空中チェーンのように出せる。しかも、ジャンプ中に限らず、ダッシュ中でもスムーズに出せる上にダッシュ攻撃をどんなに早く出しても小→中2段のつなぎは可能なので、非常に使い勝手がよい。

さらに、ダッシュしてから攻撃が出せるようになるまでの時間が大幅に短くなっているため、ダッシュ攻撃は性能のよい中段攻撃として機能し、モリガンはアグレッシブに攻めるキャラに変身している。



ダッシュ小Pから…、



中Por中K、そして地上につなげてガンガン攻めよう。

その他変更点

その他の変更点を挙げると、

●アストラルビジョンの変化

セイヴァーではダークフォース扱いだったアストラルビジョンが、再びハンターのようにEX技になった。コマンドは「小P・小P・レバー前・中P・大P」で、この手のEX技の例にもれず、チェーンをキャンセルして分身することが可能。継続時間は長くなったものの、分身中に1発でもダメージを受けると分身を解除してしまう点に注意。

基本的にリスクのない行動の上、1発でも当てれば大ダメージの連続技につながるので、ダウンを奪ったら積極的に分身してもいいだろう。また、小攻撃の連続ヒットだけでも、ゲージが2本以上溜まる点も見逃せない。

●通常技の変化

通常技の変化は、立ち小キックが立ちガード不能技になり、相手をカタめるときにかなり使えるようになった点と、しゃがみ中キックが立ちガード可能になってしまった点の2点が確認されている。

●ダークフォースの変化

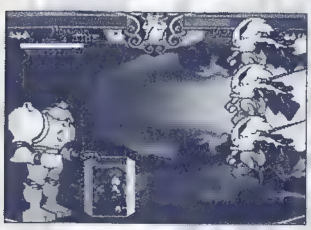
ダークフォースは、他キャラの変更点と同じで、

①白ゲージの回復力アップ

②相手に与えるダメージがすべて赤ダメージ

という特徴を持つ。かなり使えるものになっているが、ゲージを2本消費する。相手をダウンさせたときの起き攻めとして、アストラルビジョンと混ぜつつ使うと、いい結果が得られるだろう。

ちなみに、ダークフォース中にバルキリーターンを使うと、モリガンが3分身して相手に襲いかかるぞ。



DF中のバルキリーターンは、3分身して突進する。

救済完了 ジェダ

ここまで強くなったジェダに君は何を想うのだろうか

担当:MVP

セイヴァー2になってジェダは大きく変化した。かつての弱キャラから一転して、もはや最強をも狙えるまでになったのだ。

極悪ダッシュ攻撃

セイヴァーとの大きな違いはダッシュ攻撃にある。まず、技を出せるまでの時間が短くなった。よって以前よりも中段、下段の揺さぶりが強くなったのである。昔のサスカッチ、キュービィクラスの揺さぶりが可能になったのだ。

次にダッシュ中に2段、3段が可能になった。以前は小攻撃→小攻撃、中K→小Pがいちおう連続になるくらいで、実用性は低かったが、今回は最短のショートダッシュから、小→中、小→大が目押しで簡単につながるようになったのだ。

これによりダッシュの基本が、ショートダッシュ小P→中P or 大Kというようになったのだ。はっきりいって見切れません。2段であるために。もちろん小Pのみで着地して下段、というのも超有効なのである。

滑空も当然極悪


最短のショートダッシュから小P→大Kが超強力だ。

バルゾ=ペルドーノ、通称"滑空"もパワーアップし、ノーマルのものに加えて上方と下方が追加された。滑空し始める前にそれぞれレバーを上方向、下方向に入れていればいい。

この中で強いのが下方に行くもので、地上から、↙↘と出すと、ジャンプ防止兼ダッシュ攻撃として役に立つ。使いこなしたらマジで強力だ。


低空下方の存在で、ラッシュがとんでもなく強化される。

スプレジオもいい

スプレジオは空中ガード不能技であり、ガードさせればほぼ反撃をくらわないので、ゲージ溜めも兼ねてバンバン使っていけるぞ。

密着からなら小技キャンセルで連続技にもなり、役に立つのである。

キリングタイムないの？ バレッタ

新たな歌も2種類追加されているぞ。

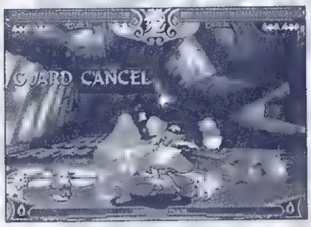
担当:はまー

セイヴァー2バレッタは、もとが新キャラなだけあって結構いじられている。それらの変更点を1つずつ見ていこう。

横押しよりは縦押しか!?

●新EX技（?）の追加

ガードキャンセル時に出るあの人形、あれをさりげなく（?）相手に向かって解き放つ。一定距離を進むと軽くジャンプし、着地と同時に自爆して攻撃。爆発までにかなり時間がかかるので、相手のダウン中に出しておき、同時にラッシュをかけるなどの戦法が可能だ。



←↓↙+KKで最新兵器発動。

●ダッシュ攻撃の性能変更

バレッタに限ったことではないが、ダッシュ中Pから連続技が入らなくなってしまった。判定そのものは変わっていないようなので、連続技には小P、対地には中P、ジャンプ防止には中Kと使い分けていこう。

なお、ダッシュ大P7ヒットは攻撃力が下がってしまって少し残念。

●ビューティフルメモリーの変更

ボタンを押す組み合わせによって泣いている時間が変わり、小中→小大→中大の順に無敵時間が長くなる（ただし投げられ判定あり）。



結局はガードされると反撃確定なんだけどね。

●ジャンプ大Pの変更

しゃがみガード不可のマシンガンが、2連射から3連射へパワーアップ。ただし出るのが相変わらず遅いので、ボタンは早めに押そう。

●その他細かいこと

しゃがみ小攻撃の性能が変わり、下小Pは出は遅いが硬直が短く、下小Kは出は早いが硬直は長くなった。連続技には小P×2を使おう。

ちなみに、ガード硬直が短くなったためか、密着しての小技キャンセルアップルフォーユーがスカらないようになっている。

また、空中チェーンを出さなくても次の技が出るので、昇りジャンプ中P後隙なく中Kや大Kを出せるようになった。昇り中P→大Kは、アナカリスの下大Pにも割り込まれないぞ。

アルト重視! フェリシア

常にアルトを連れているぐらいでOK。

担当:珈琲 フェリシア ふりーく

デカキャラの仲間入り？

新生フェリシアの注目すべき変更点3つを見てみることにしよう。

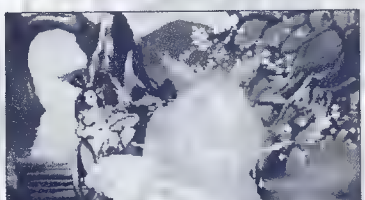
●キティ・ザ・ヘルパー

コマンド技になった。キティ・ザ・ヘルパーの出かかりはこれまで通り無敵で、出しやすくなったので、防御時の選択としても安心して使うことができる。


キティ・ザ・ヘルパーの使いやすさが格段に上がった。

終了時の隙が小さくなった点と、相手の攻撃をくらったらその瞬間終了したことになる点も見逃せない。キティ・ザ・ヘルパーは安全度がかなり増したのだ。ゲージはこれメインで使っていこう。

ちなみにダンシングフラッシュ中にアルトは当たらなくなっているぞ。


アルトの色が!

●座高

しゃがみ状態のやられ判定が、驚異的に高くなった。しゃがみ時はデカキャラ並みに大きいぞ。

●ダッシュ

ダッシュ中Pからの地上チェーンは健在だが、ダッシュ中にも2回技が出せるようになった。ダッシュ攻撃を小スタートにすれば、中や大をキャンセルで出せるぞ。ヒットマークが消えかけたぐらいのタイミングでボタンを押せばよい。ただし小からダッシュ中Pを出すと、1発目で着地してしまうのだ。


こんな技まで、しゃがみに当たるとは！

さあ使え、ほれ使え

朧ビシャモン＆マリオネット（仮）

結構強い（という噂の）、朧ビシャモン。自分で使って確かめてみよう！

担当：ももやん

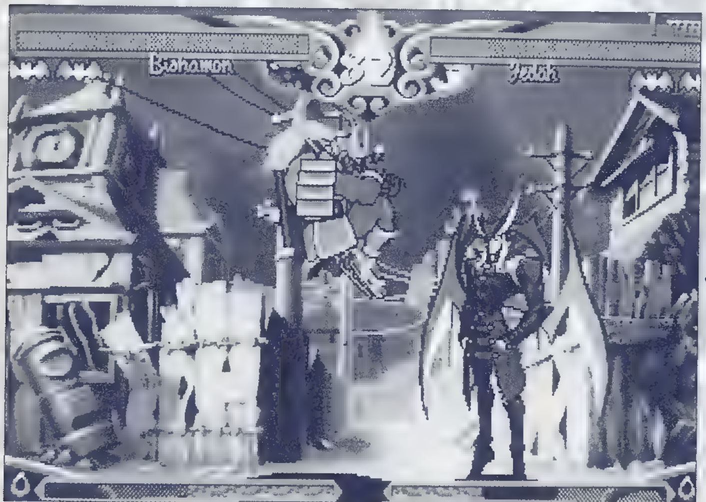
朧、ついに現れる！

ヴァンパイアセイヴァーのCPU戦で、苛酷な条件を満たしたときに登場した「朧ビシャモン」が、今回のセイヴァー2、ハンター2ではプレイヤーキャラクターとして使用することができるようになったのだ。

使用コマンドは、いたって簡単。ビシャモンにカーソルを合わせて、スタートボタンを押しながら、パンチもしくはキックボタンを押すだけ。これで君のビシャモンが、ちょっぴりバージョンアップ（？）されるぞ。

これが朧の剣技なり！

朧ビシャモンとノーマルビシャモンの違いは、主に必殺技だ。朧にしか存在しない必殺技が、いくつかあるので、それらを簡単に説明しておこう。



鬼嬲りは、ジャンプしてから相手の状況によって、性質が変化する。

●鬼嬲り

コマンド入力後ジャンプし、相手の状況によって変化する特殊な必殺技。ジャンプの着地地点に対象となるキャラがいると投げが発動し、相手をつかむ。相手が投げれる状態にない場合には剣を降り下ろし、そこに攻撃判定が生まれるのだ。

降り下ろす剣は空中ガードできないので、この技を見てからジャンプで逃げることは難しく、かといって地上にいれば投げられてしまう。自動二択となるので、かなり使い勝手のいい技と言えるだろう。



着地地点の近くで、投げられる状態ならば投げになり…



そうでなければ、打撃となるのだ。空中ガードできないので、かなりズルイ技である。

●努鬼炎斬

横に移動しながら斬り付け、後に鬼炎斬を出す技。

なかなかカッコイイのだが、最後に鬼炎斬を出してしまうので、大きな隙を生んでしまう。あまり使い道のない技である。

●鬼火束ね

腕の先に鬼の幻影を浮かび上がらせ、前進して突っ込む技。

ヒット数が多く、ヒット後に通常技が繋がるのだが、難度はかなり高め。また、ガードされるとガードキャンセルの的なので、最終的には使用率は低くなるだろう。

●鬼首パンチ（仮称）

見た目は鬼首捻りと同じなのだが、なんと鬼の手が打撃判定で飛んでいく、飛び道具技（EX技）。

出るまでは遅いのだが、なんとも気持ちいいので、つい使ってしまう。

ほかの必殺技に関しては、ノーマルビシャモンと大きな違いはない。鬼炎斬がいつでも出せるようになっているが、空中ガードされやすいので、使い勝手はあまりよくないようである。



鬼首捻りが飛んだ！かなり気持ちいいぞ。

あなたより上手く舞ってあげましょう

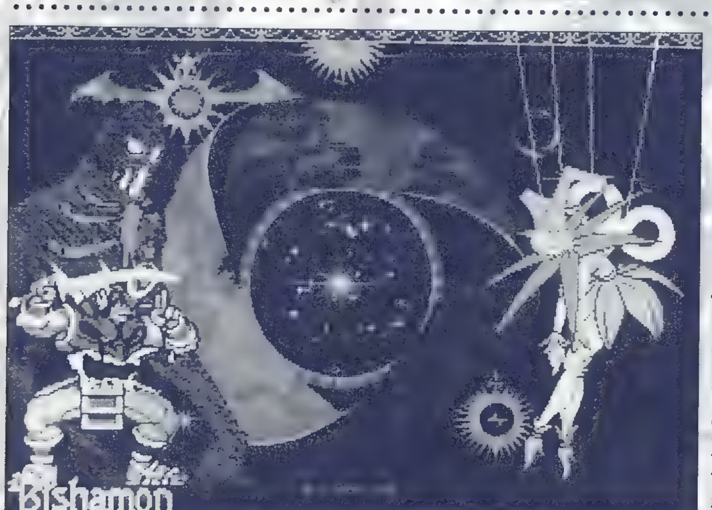
セイヴァーの隠しキャラとして存在していた、シャドー。対戦で勝った相手に次々と乗り移っていくので、自分の腕が試されるマニアックなキャラと言えるだろう。今回のセイヴァー2、ハンター2にも存在しており、使用方法も前作と同じである。

だが、このセイヴァー2、ハンター2にはシャドーの他に、もう一人隠しキャラがいたのだ。

ランダム（？マーク）にカーソルを合わせ、スタートボタンを7回押してからパンチ、キックボタンを押す。すると、糸に吊された人形のようなキャラ「マリオネット（仮称）」が現われるぞ。

性質はシャドーと似ているのだが、マリオネットは常に対戦相手に変身するのだ。シャドーと同じで、ほとんどのキャラに精通していないと、勝ち抜くことは難しいだろう。

登場シーンが特別なので、一度は見てみる価値はあるぞ。



勝った相手に乗り移るシャドーと、対戦相手をコピーするマリオネット。勝ち抜くには、腕以上に知識が必要だぞ！

ドノヴァン

ドノ様の野望は完全燃焼できるか？

今回は必殺技は控えて、通常技の使いどころに重点をおいてみよう。

担当:ぴぐ

ドノヴァンを使うにあたり、個人的にはドノヴァン独特の必殺技であるキルシュレッドを前面に押し出していきたいのだが、実戦での使い方が難しいことと単純にページの都合上ということで、今回はキルシュレッドに頼らない戦法を説明していこうと思う。キルシュレッドに関しては次号で詳しく取り扱うことにするので乞御期待。

大キック依存度80％

ドノヴァンの通常技は基本的に振りが遅く、伸ばした手足にもバッチリ食らい判定が付いているので、相手の技に撃ち負けることが多い。それに加えて攻撃位置が上のほうにあるため、リーチの長い立ち技がしゃがんでいる相手に当たりにくい。そういった諸々の事情により（不本意ながら）使う技はかなり限定されてしまう。

そんな中で軸となりえるのが、


うわ~っ、当たらねぇ~。

- ●立ち大キック
- ●レバー前入れ大キック（ソバット）
- ●ジャンプ大キック
- ●ジャンプ中レバー下入れ大キック（大サーファー）

といったところ。要するに大キック全般だ。

地上での大キックはチェーンの締めの技として使えるので、大キックの後の攻防は非常に重要な要素になってくる。

立ちあるいはダッシュ大キックの後は、イフリートソードを出しておけば、ちょうど牽制&ジャンプ防止になるほか、間合いがある程度離れるので、比較的安全に刀を刺すことのできるチャンスにもなる。ダッシュ大キックは出も速く、しゃがんでいる相手にも当たるので、ダッシュ攻撃は大キックをメインに使っていこう。

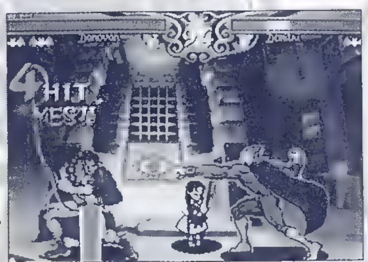
逆にソバットは相手との距離が近くなるので、そこからさらにチェーンや跳び込みで固めていこう。

ジャンプの昇りで下方向に強い大キック、降りで中パンチや中キック、中サーファーを出していくといい。タイミング次第では連続技にもなる。ちなみに座高の高い（しゃがみ時の背が高い）キャラに対しては、昇りジャンプ大キックがヒットするので、これはかなりの戦力になる。

大サーファーはしゃがみガード可能だったり、ガードされると跳ね返ったりと性能面ではイマイチ感が漂うが、それでも判定の強さは優秀。相手の足元を狙って出せばガード後も反撃は受けにくく、ヒット後に地上でのチェーンにつないでいくこともできる。

立ち大キックの後は、



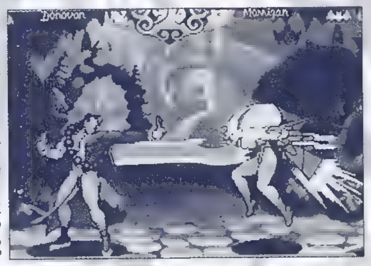


数少ない刀刺しポイントだ。

通常技の使いどころ

チェーンで使っていくのはおもに、しゃがみ小P→小足→中足→立ち大キックorソバット。次に取りたい行動に合わせて最後を大キックかソバットに変えていく。しゃがみ小パンチは取り立てて速い技というわけでもないので、小足払いスタートにしても問題ない。スライディングも下段攻撃なので、対ガードキャンセルに使っていくといいだろう。スライディングは技の後半部を当てるとダウン攻撃まで入るぞ。

立ち小パンチは小攻撃のわりに遅かったり、しゃがんだ相手に当たらなかったりと、なにかと具合の悪い点も多いが、その長いリーチを生かしてモリガンやレイレイなどの空中ダッシュを止めやすい。いったんまとわりつかれると追い払うのがキツいので、近付かれる前に止めることを心掛けていこう。

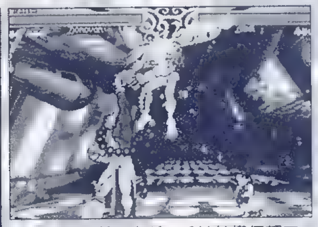

近付かれる前にベシッと止める。

立ち中パンチは非常にリーチが長いので、中間距離でのジャンプ封じになる。跳び込まれるのもドノヴァンにとってはかなり具合の悪いことなので、早めにジャンプを封じるか、自分がイニシアチブを握るように。

ちなみにドノヴァンのパンチ技は、刀を放した素手の状態だと出が早くなる。とくに素手状態のしゃがみ大パンチはかなり信頼のおける対空技になるぞ。

	立ち小P	立ち中P	昇り大K	立ち大P	ソバット	KS
フォボス	○	○	○	○	○	○
フェリシア	×	○	○	○	○	○
ビシャモン	×	○	○	○	○	○
ビクトル	×	○	○	○	○	○
ドノヴァン	×	○	○	○	○	○
パイロン	×	○	○	○	○	○
アナカリス	×	×	○	○	○	○
デミトリ	×	×	○	○	○	○
オルバス	×	×	○	○	○	○
ジェダ	×	×	○	○	○	○
サスカッチ	×	×	×	○	○	△
ザベル	×	×	×	○	○	△
ガロン	×	×	×	×	○	△
レイレイ	×	×	×	×	○	△
モリガン	×	×	×	×	○	×
リリス	×	×	×	×	○	×
バレッタ	×	×	×	×	○	×
QB	×	×	×	×	×	×

○:ヒットorガードする　×:空振りする　△:戻りが当たる


素手のしゃがみ大パンチは結構信頼できる。

ドノヴァンは投げが苦手

ドノヴァンにはなぜか空中投げがない。ただでさえ対空が不足気味なのに、さらに追い打ちを食らった気分。

しかも通常投げの威力まで低く、他キャラの半分くらいのダメージしか与えられないので、投げには頼らないか、思い切ってコマンド投げのソードグラップルを狙うようにしよう。でもソードグラップルってES（同時押し）に対応してないんだよな…。


お互い通常投げでこの威力の差は？

フォボス

対戦攻略・前編

敵のEX技をくらうと、セシル君を守るためにバリアを張るって知ってた？

担当：DS1

ハンター2タイプのフォボスを使おう

フォボスは、セイヴァー2とハンター2でジャンプ性能が異なる。どちらかを使うか迷うところだが、オススメはハンター2タイプのフォボス。

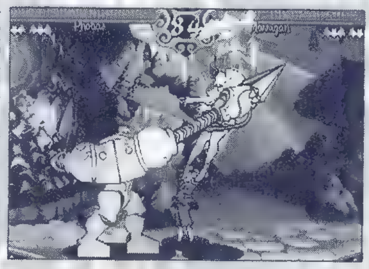
ハンタータイプは空中制御が容易なため、ジャンプ攻撃を時間差で出したり、空中ダッシュしてから着地点をズラしたりと、変幻自在の動きで敵を翻弄できる。

慣れていないのならもちろんセイヴァー2タイプでかまわないが、ハンター2タイプのほうが使って面白いし、その上強い。フォボスマスターを目指すなら、ハンター2フォボスを使おう。

対空環境チェーンコンボについて

通常技の数が増えているので対空技にも困らない…と思いきや、実際に対空技として使えるのはレバー入れ中Pとレバー入れ大Kの2種類のみ。他の通常技は、出が遅い、もしくは判定が弱いために使い勝手が悪い。一見、対空技として使えそうなジェノサイドバルカンやしゃがみ大Pは、ほとんどの場合レバー入れ中Pで間にあってしまうので無理に使う必要はないだろう。

ただし、2種類の対空技がいくら使えるといっても、技を置いておく感じで早めに出さないと潰されてしまう。レバー入れ中Pは隙が少ないので、空振りしてもいいぐらいの気持ちで早めに使っていこう。



対空の要は、このレバー入れ中パンチ。

遠距離から一気に接近したいときには、ダッシュ大Pを使えば相手のジャンプしかかりを落とすことができ、非常に役立つ。

チェーンコンボは前号で紹介した、しゃがみ小K→立ち中P→レバー入れ中K→レバー入れ大Pを使用する。ただ、このチェーンは一部のキャラ（キュービィ、バレッタ、モリガン、リリス）にしゃがまれていると、最後のレバー入れ大Pが当たらない。これらの4キャラに対しては、しゃがみ小P→しゃがみ小K→立ち中P→レバー入れ中Kを使う。

もう一つの地上チェーンは、しゃがみ小K→しゃがみ大K（→追い打ち）。このチェーンの利点はもちろん、相手をダウンさせる攻撃で追い打ちを狙える点。ダメージ的にも先のチェーンと比べて、悪いものではない。ジャンプ大Pから、それぞれのチェーンを入れるとほぼ同じダメージ量になるのだ。

まあ、それでも使用頻度は前述のチェーンのほうが多く、時間を稼ぎたいとき（相手のダークフォース使用中等）や起き攻めを重視する人専用のコンボといえる。

攻めと守りの基本方針

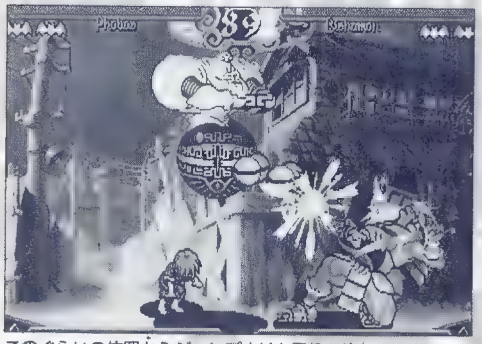
フォボスの基本戦術は、なるべく相手にまとわりついてジャンプ小K→ジャンプ大P（ジャンプ大Pがヒットしたらそのまま地上チェーンへ）でダメージを与え、離れたらレバー入れ中Pなどで相手の行動を早い段階で潰していく闘い方になる。

一度ラッシュに持ち込んだら、低空ダッシュを使ってラッシュを継続するのがベストなのだが、低空ダッシュの操作にはある程度の慣れが必要なので、最初はジャンプ攻撃を多用して攻めたほうが無難だろう。

しゃがんでいるとジャンプ大Pが当たらない8キャラ（キュービィ、バレッタ、モリガン、リリスに加えて、ガロン、ザベル、レイレイ、サスカッチ）には、ジャンプ小K→ジャンプ中Kの連携に変えていこう。めくりそうな位置ならば、ジャンプ小K→ジャンプ大Kの連携でもいい。

実は、それほど几帳面に使い分けなくても、たいていはジャンプ大Pを相手が立ちガードしようとするので不便は感じないのだが…。

何にせよ体の小さいキャラに対して、フォボスは際立ってつらくなってくる。それらのキャラのラッシュには、無理をして対空技で迎撃しようとするよりも、空中に浮いて空中ガードでしのいでいこう。

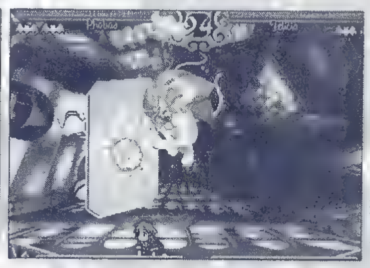


このぐらいの位置からジャンプ小Kを昇りで出し…。



降りでジャンプ大P。これを繰り返して攻めたてる。

迎撃しにくい小さいキャラ（またはジャンプやダッシュの素早いキャラ）には、空中ガードで逃げる。



極悪？レイ・オブ・ドゥーム

レイ・オブ・ドゥームは強力な攻撃力を持った技である。何がそんなに強力なのかというと、ジャンプ小P連打の連続技とジャンプ小K、しゃがみ小Kによる中・下段のゆさぶりがあるからだ。

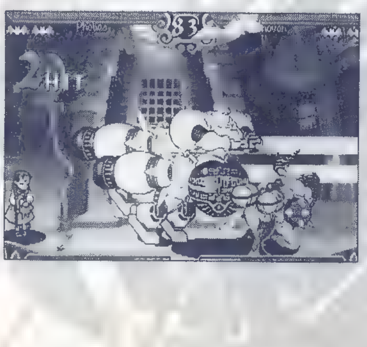
ジャンプ小P連打は体の大きい（しゃがみの大きい）キャラに一度当たると、そのまま連打するだけで分身が切れるまで当たり続ける。

これだけでも十分な強力な技なのだが、レイ・オブ・ドゥームの真の恐怖は小K攻撃にある。オプションのレーザーを盾にして接近し、着地寸前の位置からジャンプ小Kとしゃがみ小Kを使って攻めるだけで、かなり効果的な攻撃になる。攻めている方も、立ちガードなのかしゃがみガードになるのか分からないものを、相手はキッチリ見切れなければならないのだ。

はっきりいって、勝つためならゲージはすべてレイ・オブ・ドゥームに使ってかまわない。でも、これで勝ってもねえ…。

分身が切れるまで連続技だ。





お手軽にして強力。でもこの技だけに頼ってても、あまり上達しないよ。

パイロン

まずは相手をダウンさせよう

とにかく回っているのだパイロン。逃げまわっていれば、そのうち相手もミスするだろうて。

担当:「いよいよ大会ですね」P・鈴木

〝パイロンは、自分の体が弱まっていくさまを感じていた。そう、パイロンもまた、「彼の者」の種に過ぎなかったのだ〟エンディングより)。

これが、今回のパイロンの強さの原因らしい。ん?でも待てよ、パイロンは「もとは粒子の集合体で、人間の形をして戦ってあげている」はずじゃなかった?

まずは基本方針から

攻撃力が低いうえに、攻めるチャンスが少ないパイロン。機動力は高いので、逃げまわることならできるが、これではダメージに結びつかない。この機動力を上手にいかした戦法を組み立てたい。

——これが流れだ——

⑴相手のラッシュをくらわないように逃げまわりつつ、ゲージを溜めていく

⑵スキあらばチェーンコンボや投げで相手を転ばせる

⑶ゲージのストックが少ないときは溜めに専念する

or

⑶ゲージが十分に溜まっていたらダークフォースと分身を併用して、一気に勝負をつける

これがパイロンの基本方針となる。ここで1つ、はっきりと断っておきたい点は、

●対戦で勝つことを第一に考える人で、投げ・逃げに抵抗がある人は、パイロンを使うことに適していない

ということだ。生半可な信念で勝てるほどパイロンは強くない。やや厳しいメッセージだが、ヤルからには本気になってもらいたい。それでは今回は⑵までの動きを説明していこう。

遠距離でいかにゲージを溜めるか

まずは遠距離戦。お互いの攻撃が届かない間合いからは、ソルスマッシャーとゾディアックファイア(通称ドーナツ)を使ってゲージを溜めていく。

ソルスマッシャーは、地上・空中ともにスキが大きく、連発できる技ではない。地上ソルスマッシャーは間隔を開けつつ中・70%、小・30%の割合で出し、空中ソルスマッシャーは技を出さずに着地という選択を混ぜつつ、ひかえめに使っていく。

ソルスマッシャーが相手にヒットしたらダウンを奪うことができるので、起き攻めをしたり、ゲージ溜めをしたりできるだろう。

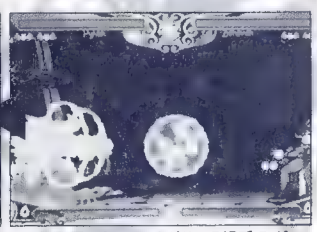
ソルスマッシャーに気を付けて、ガードに専念してくる相手には、ソルスマッシャー→小ドーナツ→バックジャンプ(ソルスマッシャー)と連携させてゲージを溜めていく。バックジャンプせずに、ドーナツを2回出して近距離戦を狙ってもいい。

ソルスマッシャーに気を配りつつ近寄ってくる相手には、なるべく近寄ってもらってから、オービタープレイズ(通称UFO)で画面反対へ逃げるといい。跳んで近づいてくる相手には、屈み大Pで対空を狙ったり、ドーナツで強襲(逃げ)する手もある。

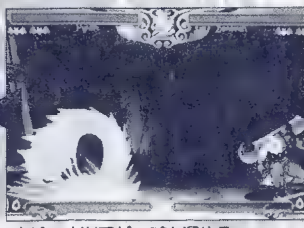
遠距離戦の狙いは、ダメージを与えることではなく、

●ゲージを溜める
●相手から近寄ってくるシチュエーションを作る
●相手を精神的に追いつめる

ことにある。覚えておこう。



ソルスマッシャーを出して相手のガードを誘い…、



小ドーナツでゲージを溜める。



すぐにバックジャンプ。これでゲージを4分の1溜められる。

気合の入れどころ 中〜近距離戦

パイロンは、「ガードさせると相手を固めることができる、いわゆるきざみ技」をほとんど持っていない。よって、近距離戦は相当な苦戦を強いられることになる。

まずは表を見てもらいたい。ガードさせると相手よりも先に動ける技が少ないことに気づくだろう。この少ない技を使って攻めるのはやや難しい。そこで攻めに加わる技が、投げとドーナツなのだ。

今回は攻めのパターンをなるべく多く紹介しておこう。

●レバー前入れ小Pから

Ⓐ投げ…チェーンやドーナツだと思った相手に有効。コマンド投げがいいようだ。

Ⓑチェーンコンボ屈み小K…相手が立っていたときに当たる。そのままチェーンコンボでつなげたい。

※➡小P→屈み小K→➡中P(ヒット確認)→屈み中K→(ヒット時のみ)➡大P(2ヒット)→屈み大K

余裕のある人は➡中Pを屈み中Pで代用しヒット確認。ヒット時は➡大P、ガード時は屈み中Pでやめるようにしたい。

Ⓒキャンセル小ドーナツ…相手に当たらない点がポイント。そのまま投げてしまう。

Ⓓキャンセル中ドーナツ…小とは逆に相手に当たる。動く相手に有効。ガードされた場合でも、投げやGCを構えておいて反撃の準備をしておくといい。

きざんで攻めてウハウハ!?表

(ガードさせた後)

	小P	中P	小K	中K
レバー前入れ	▲	×		
立	◎	×	○	◎
屈み	○	▲	△	×

◎…パイロンがかなり有利
○…やや有利
△…ほぼ同時に動く(若干有利)
▲…ほぼ同時に動く(若干不利)
×…パイロンが不利

補足
・立小Pは屈んでいる相手に当たりにくい
・立中Kは中段だが、出が遅すぎる

ちなみに、
➡中P・立中P・立中K以外はキャンセル可能

●表中の○、◎から
Ⓐ歩いて投げ
Ⓑ屈み小Kからのチェーン
Ⓒ➡小P
典型的なので説明は省略。



レバー前入れ小Pからは、チェーンコンボにこだわらずに、

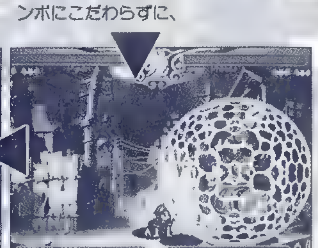
小ネタでGO!

・ドーナツが攻撃判定を持っている間合い
小…屈み中Kが届く間合い
中…➡小Pが届く間合い
大…画面端から3歩進んだところ
ES…画面端〜端でも届く

・ジャンプ攻撃は、何かと大Pが使える。大P↓大Kが連続技になり、昇り大P↓レバー下入れ中Pも牽制になる。空中ガード後の反撃もレバー下入れ大Pが有力。

☆相手を転ばせたあとは、ダウン攻撃ではなく、小ドーナツを2回出し、ゲージを溜めること。次回の起き攻めにも使うテクニックなので、スムーズにパイロンを動かせるようになっておこう。

・相手に固められて困ったときはドーナツを出すといい。



投げやドーナツを使って相手を転ばせていくのが賢い。



転ばせたら、小ドーナツを2回出してゲージを3分の1溜める。

最終的結論は君が出してくれ

V・セイヴァー用(2でも応用も可)

続・端理論

相手を端に追い込むことで、攻めの威力が4割増すことは事実。ただ、守る側のチャンスも増えていることは私もつい最近知った。

担当:記事が大会に間にあった　P・鈴木

相手を端へ追いつめるメリット

Vセイヴァーというゲームには、ほかのゲームと異なる、様々なセオリー、ルールが存在する。それは執拗なまでの空中戦であったり、インパクトゲージであったりする。

これらの決まりを消化し、効率よくダメージを与えるために考えられたのが、今回扱う「端理論」である。

「端理論」といわれると難しく考える人が多いかもしれないが、これは単純な話で、

●相手を端へ追いつめて闘うと勝率が上がりますよ

というだけのもの。安心して読み進めてほしい。

まずは、相手を端へ追いつめるとどのようなメリットがあるのかを挙げていこう。

●白い体力を回復されないように攻めていくことが可能
●空中投げが狙いやすい
●相手をダウンさせた後の起き攻めがしやすい
●連続技が決まりやすい
●間合いが測りやすい
●精神的なプレッシャーを与えやすい

と、こんなにある。これだけでも、「端理論」の有難みを知ることができるだろう。

それでは次に、一つ一つ細かい部分に触れていきたい。

白い体力を回復させない!

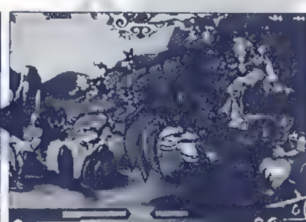
もうおわかりかとは思うが、一定時間、相手からの攻撃をガード(ヒット)しないでいると回復していく白ゲージ、この白ゲージを回復させないように闘うことができる点が端理論を推す一番の理由となる。

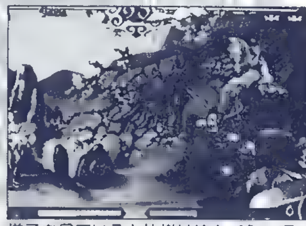
セイヴァームック(好評発売中)の対戦基礎でも触れてあるが、白ゲージが増えてくると、とりあえず距離をおいて体力回復を考える人は多い。この「間合いを離す」パターンには2つあり、

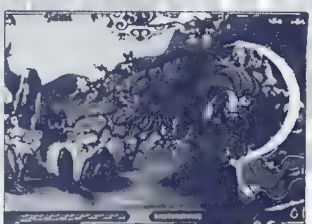
・自分から逃げる
・技をガードさせて間合いを離す

のいずれかの方法をとることが必要になってくる。

これは当然、前者のほうが手軽に行える手段である。この手軽な手段を、相手を画面端に追い込むことで封じることができるのだ。


動こうものなら、この間合いから多数出される牽制技に当たり、


様子を見ていると仕掛け技をくらってしまうわけだ。


たまにプレッシャーを与える意味で近づいたりすると効果あり。

相手の牽制技が届かない間合いから、垂直ジャンプやリーチの長い技を使って、プレッシャーを与えつつ狙うは、あせって動きすぎてしまった相手にきっちり反撃をして、そのまま白ゲージでダウンを奪うことだ。プレッシャーを与えるのに最も適した場所、それが画面端なのだ。

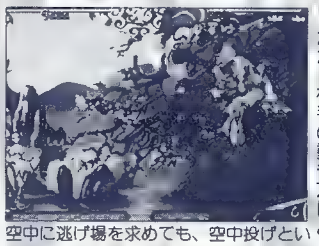
空中に逃げられても空中投げがある!

画面端でプレッシャーを受けた相手は、当然ではあるが空中へ逃げようとする。相手との間合いが近いのであれば、〝跳ばせないための小技〟を使って牽制していけばいいのだが、「相手の技が届かない」間合いで闘っている以上、相手に跳ばれてしまうのはある程度仕方のないことだ。

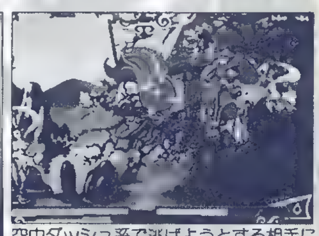
となれば、前々号で扱った空中投げに注目するのは当然のこと。詳しい説明までは省かせてもらうが、簡単にいえば、相手に後ろジャンプという選択がなくなるために標準(空中投げするための間合い、高さ)に合わせやすくなる。

空中投げの方向にさえ気をつければ、例え相手が投げ受け身をとろうとも画面端で攻めを続行できるわけだ。

ただ、相手の動き方によっては「空中ガード後反撃」という選択も必要になってくる。これは特にザベル、レイレイなどの空中ダッシュを持つタイプや、モリガン、ジェダなどの空中での自由度が高いキャラに対して、頻度を高くしていきたい。


空中に逃げ場を求めても、空中投げという選択に負ける。

地上では牽制技によるプレッシャーがあり、空中に逃げることも難しい。理想の展開とはまさにこのことだ。


空中ダッシュ系で逃げようとする相手にはガード後の反撃が効く。

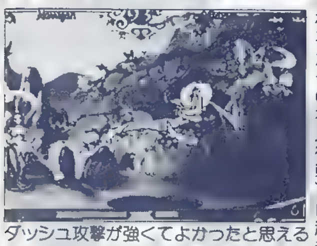
相手を転ばせても端から逃がさない!

このような型ができあがれば、自然と相手を転ばせる機会も増えてくる。ここでしっかりと起き攻めをすれば、相手を追いつめたままダウンを奪うことも十分に可能なのだ。大きなチャンスだと思って、きばって攻めてほしい。

起き攻めを狙う際も、基本的には「相手に後はない」という点を考慮していくといい。つまり、相手が起き上がって立つことができる地点は2つしかないことを利用するのだ。

●モリガン

相手を転ばせたら、相手の前転起きを想定したタイミングでバックダッシュ(バーチカルダッシュでも可)。もし相手が前転起きしてきた場合は、ダッシュ攻撃を出したり出さなかったりしてガードを迷わせるように攻めていく。もし相手がその場(後転)に起きた場合は、すかさずジャンプ攻撃に転じたり、歩いて間合いを詰めたりして端攻めの優位を保つ。


ダッシュ攻撃が強くてよかったと思えるこの一瞬。

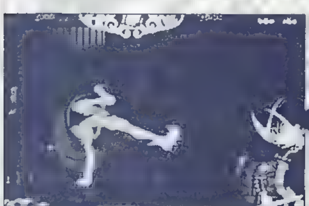
●フェリシア

相手を大足払いで転ばせたら、ダウン攻撃をしないで小キャットスパイクをすぐに空振りし、そのままバックジャンプ。相手が前転起きをしてきたら、半ば奇襲となる形でジャンプ攻撃を出すことができる。ジャンプ攻撃を出さずに下段で攻めてもいい。

相手がその場起きをした場合はモリガンと同様、牽制を続けるといい。キャラ特性を


ほぼ全キャラでできる。相手が前転してきた場合は、


このような展開になる。その場起きされても、


何ら問題はない。歩いて間合いを詰めればいいだけだ。

生かし、垂直ジャンプをしてもいいだろう。

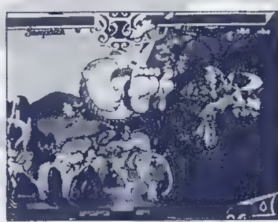
●サスカッチ

相手の前転起きを想定し、垂直ジャンプめくり大Kを狙っていく。サスカッチ使いでも垂直めくり大Kを2ヒットさせるのが難しいのだから、対戦相手はさらに見切りにくいだろう。

相手のその場起きに対しては、垂直ジャンプ中に中Kを出し牽制、そのままダッシュなりジャンプなりで攻めていくといい。

3キャラに共通していえることは、起き攻めの形ですらも、相手を画面端に追い込むことを念頭においていることだろう。サスカッチ、モリガンの場合はチェーンコンボを1回狙うがために相手を画面端から逃がしてしまうことになるが、それすらも否定した起き攻めを狙ってもまったく構わないと思う。

起き攻めについては、機会があれば大きく取り上げていくことだろう。

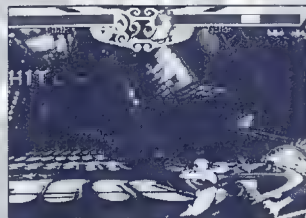

例えばサスカッチなら、めくり大Kをやめて正面大Kにするとか。

キャンセル必殺技が当たりやすい!

相手が画面端にいれば、連続技が狙いやすくなる…?そう感じたことのある人もいると思う。それもそのはず、実際に連続技はつなぎやすくなっているのだ。

理由を説明しよう。画面中央で相手にチェーンを決めると相手が離れて（のけぞって）いく。だが、画面端でチェーンを決めた場合は、自分から離れていくようになっている（わかるよね?）。この、のけぞる距離（間合い）が、


画面中央でチェーンを決めるとここまで間合いが離れる。


画面端だと若干だが間合いが離れにくいのだ。

相手から離れていく（画面中央）
自分から離れていく（画面端）

となっているために、チェーンコンボからダクネスや、目押し通常技キャンセル必殺技が若干つながりやすくなっているのだ。

まあ理屈はどうにせよ、連続技が決まりやすいという事実は攻める上で一つの助けとなってくれるはず。相手を逃がさないように気をつけながら果敢にチャレンジしよう。

跳ぶも走るも私の自由

ここまで述べた内容の補足になる。相手から動くことはまずないわけだから、歩いて間合いを調整してから垂直に跳んだり、相手がプレッシャーに耐えられなくなりそうな間合いで屈んで待ってみたりすることもたやすい。自分のペースで闘えるという点は、全体的なところから見ても大きな強みだ。

以上、「端理論」を説明してきたわけだが、さてそれではどうやって相手を端へ追い込めばいいのか教えてもらいたい、という人もいるだろう。ちょっとアドバイスを。


こんな中途半端な間合いで屈まれると、相手は発狂寸前になる。

心がけ一つでこんなに簡単

例えば、相手を転ばせた後、画面端が近い方向に移動起きさせるように仕向けてみる。

倒れている相手を跳び越えてみたり、その場から動かなかったり…。自分の予想するところへ相手が起きるようになれば追いつめるのも簡単なはずだ。明らかに相手が画面端を嫌った移動起きをしてくるようなら、そのときは容赦ない起き攻めで対抗すること。

また、離れた間合いは自分から詰めていくこと。その数センチの距離が端へ追い込む第一歩になるのだ。

意識して間合いを制すことができれば攻撃権は君のもの。

逆に追いつめられてしまったときは

こちらもワンポイントアドバイスだ。

追いつめた側がもし跳び込んできたならば、できるだけ引きつけてから空中ガードを低空で行ってみよう。すると、跳び込んできた側が先に着地しているはずだ。空中ガードをした側は、まだ低空にいるはず。

ここで、ジャンプ落下中に小攻撃を出すか、技を出さないで着地した後に下段を出すかで相手のガード方向を惑わすことができる。実は強力な反撃法だ。


この位置関係を作ってみよう。空中ガードした後に、


出の早い小技を出したり、出さずに下段技を出したり。強力だ。

次。極力ガードを続けて、追いつめた側の行動を待ってみよう。意外と何とかなるものだ。何とかならないまでも、寿命をいくばくか延ばすことはできるはず。相手から動いてきたときが腕の見せどころになる。

微妙に異なる意見もあるので、強制はしない「端理論」。決して悪い話ではないと思うのだが…。読者の方も、端理論はどこまで成り立つのか考えてみてほしい。さて、大会の結末やいかに!?

攻略最終回となりました

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

今回は最終回特集ということで全キャラの能力レーダーチャートなぞを製作ってみました。
担当：神保町スーパーヒーローズ

このコーナーでは、キャラクターの特徴を6つの項目で評価。これを見れば自分のキャラを全体から見た長所、短所がだいたい理解できるはず。

ここで評価される項目について簡単に説明しておこう。

●爆発力
そのキャラクターの攻めが「ツボ」にはまったときの攻撃力を表す。爆発力の高いキャラには、強力な連続技を持つキャラもいれば、純粋に1発当たりの攻撃力の高いキャラ、あるいはダメージを与えるチャンスが頻繁に訪れるキャラなど、そのタイプは様々。

●ゲージ溜め能力
普段の攻めで、ハイパーコンボゲージをいかに効率よく溜めることができるかということを表す能力だ。基本的に手数の多さと比例する。

●ゲージ放出能力
ゲージの使い道があるかどうか、端的に言ってしまうとハイパーコンボなどが使えるかどうかを表す。連続技になるかどうかや、威力、削り能力はもちろん、気軽に放出できる隙の少なさも評価の対象になる。

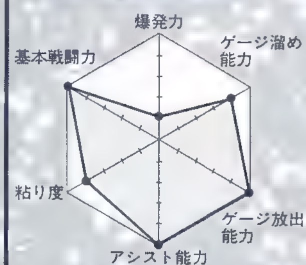
●基本戦闘力
いかにそのキャラのペースで、安定した闘いができるかを表す。安定した闘いがダメージに直結するとは限らない点に注意。

●粘り能力
ダメージを受けずに、パートナーの体力回復のために時間を稼ぐ能力。

一般に2段、3段のジャンプや空中ダッシュを持つキャラなど、機動力の高いキャラがこの能力に長けている。

●アシスト能力
読んで字のごとく、ヴァリアブルアシスト性能の総合的評価。

リュウ



なんだかんだいって、やはり扱いやすさが一番のウリであるリュウ。キャラ性能でもなかなかいい位置で安定していていい感じである。

そんなリュウの持ち味はすべて波動拳に集約される。とりあえず、波動拳を撃ってから…とか、固めの終わりは波動拳で締める、という感じでバリバリ使っていくわけだ。

そして重要なのがダメージが高くスキが少ないということ。また、波動拳を軸にして攻めを行うため、ゲージの溜まり具合もGOOD。基本戦闘力もGOOD。空中波動拳を使った粘り具合もよし、相棒として、つまりアシスト能力もピカ一だ。

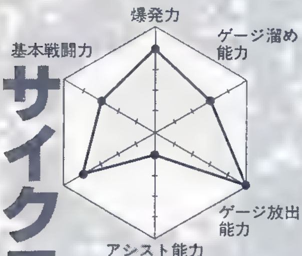
さて溜めたゲージはどこに使うかというと、連続技ですべて使ってしまえる。なかなかダメージが高いので真空波動、真昇龍拳と共にどんどん投入していこう。

残りは爆発力。こればっかりは「ウ～ム」って感じ



かなり強いレベルで安定しているリュウ。

サイクロップス



サイクといえば真っ先に思いつくのが「メガオプ」。そう、この技こそサイクのステイタスであり…と言われそうだが、今回はスーパーオプティックブラストのほうも見逃せない。連続技用にこれが実に使えるのだ。

基本戦闘能力は?というとこれはすさまじく高性能というわけでもない。やれることが多いので、その判断がきちんとできればなかなか強いと言えるだろう。

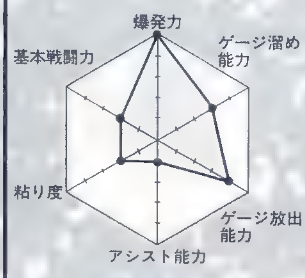
対空兵器は豊富にある、というか屈み中Ⓚがあり、遠距離戦もできるので、粘り度は高いと言える。

唯一の問題点はアシスト能力が低いということ。ライジングアッパーカットを出されてもねぇ…って感じでアシストには期待できない。

相棒にゲージを溜めてもらってそれを放出、というのがサイクの役目と言えるだろう。


メガオプもそうだがスーパーもいい感じだ。

ケン
一発逆転用の小型核弾頭



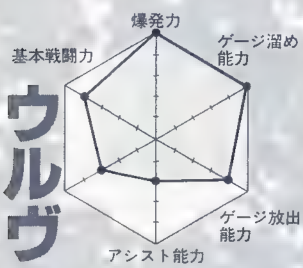
結局、ケンというキャラは神龍拳を入れてなんぼのもん。しかし、跳び込みが弱いため（通常技・空中竜巻ともにガード硬直が短い）、ガンガン攻めて崩すといった闘い方はできない。そうなると、相手が出張ってきたところにカウンターで合わせるしかないのだが、もし体力がリードされてしまうとなかなかキツいものがある。

この状況を打破するには、ケンでどうこうするよりもパートナーの援護、V・アシストに期待したほうがいい。波動拳が飛ばなくなっているので、アシストで1発撃ってもらうだけでもずいぶん違うはずだ。

逆に、ケンが引っ込んでいるときはほとんど援護にならない。1発がある分、ほかのことには気を回してくれないので注意しよう。


主役では華があるが、脇役になると役立たず。ケンっぽい?

ウルヴァリン



基本性能の高いウルヴァリンはどれをとってもゲージは高くなる。爆発力は非常に高く、さらにバーサーカーチャージを使うことによって飛躍的にアップする。ゲージ溜め能力も優れていて、通常に闘っているときでもゲージはたまるし、どうしても溜めたいときにはスーパージャンプ中に中パンチを連打すればすぐに溜めることができる。ゲージの放出能力は通常よりは高く、ゲージが溜まったらバーサーカーチャージが基本で、ほかのハイパーコンボも連続技からどんどん使っていける。アシストは突進系の技なので、とどかないときが多く使い方に多少のコツがあるので、イマイチ頼れるものではない。粘り度も、基本的に技をくらうと普通のキャラよりも多いので押されてしまうときびしい。基本戦闘力は非常に高く、ガンガン押していけるのはシリーズを通して健在だ。


バーサーカーチャージがすべての始まり。

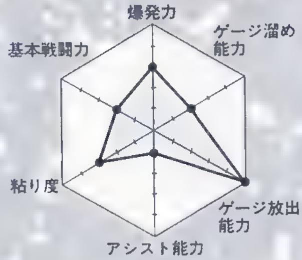
信じるモノは救われる、信じるモノは騙される

あなたはどちらを信じますか?ラマン攻略

春麗

チェーンからの千裂脚で体力の3割は奪えるので、ゲージが溜まっていたら、チェーンでしつこく攻め立ててひたすら千裂脚を狙っていく。半面、ゲージがないとたんに攻撃力が激減し、決め手に欠けるキャラとなってしまうのが弱み。まだエリアルスター卜技が当てやすければ基本戦闘力を上げることもできただろうが、そうもいかないのが現状だ。せめて跳び込みからエリアルへのつなぎをマスターし、少しでもゲージを稼ぐ手段を身につけるべきだろう。

前作は低空ダッシュがあったので、上下に揺さぶりをかけて攻め込むこともできたが、今回はそうもいかない。防御力も低いので、ゲージがない場合は無理に仕掛けず、2段ジャンプ特性などを生かし、交代のチャンスをじっくりうかがうのが得策だ。ゲージが溜まるまでは辛抱辛抱。春麗は極端な放出型キャラなのだ。





地上戦でもっとこれを狙っていければ違うのだが…。

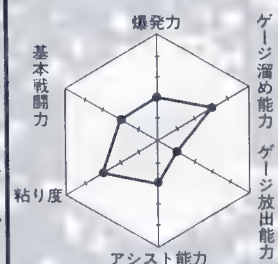
さくら

全体的に低い評価となってしまっている一番の原因は、マーヴルにおける細かな変更点がそれになる。ZERO2でさくらの代名詞といえば、小足払い連打からの咲桜拳に代表されるような、いわゆる手数で押すタイプだったのに、マーヴルでは小足連打ができなくなり、咲桜拳まで繋がるとはいってもダメージは低い。

これはマイナーチェンジされた必殺技に関してもいえることで、対空になった波動拳は先読み単発でしか使えず、飛び道具を打ち消す咲桜拳は相殺した際に押し戻されて相手を吹っ飛ばせなかったりといまひとつ…結局は空中波動拳と従来の春風脚による固めが基本戦法となるが、マーヴル側キャラにはことごとく手痛い反撃を受けてしまう。

ハイパーコンボに関しては連続技に組み込めるといった点ではやや恵まれている感はなくもないが、狙える機会は意外と少なくダメージも並み。

ミュータントたちの中にあっては所詮、女子高生なのかなぁ…。





さくらといえば小足連打からの…今回はこれがないのは痛いよね。

ザンギエフ

●爆発力…1ゲージしかいらないのに超破壊力のFAバスターの評価で文句なく5。

●アシスト能力…ダブルラリアットなのだが、あえて使うほどのメリットはない。

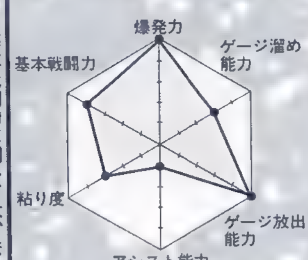
●粘り度…特に時間稼ぎが得意ではないが、防御力の高さを考慮して3。

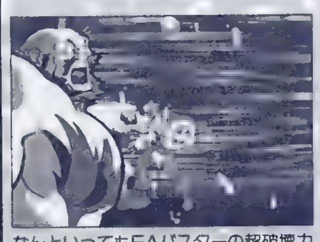
●基本戦闘力…スクリューの破壊力が光る。どれだけ決められるかはプレイヤーの技量次第だが、全体的に攻撃力が低いこのゲームにおいて、ゲージを使わずに大ダメージを狙える点がポイント高い。

Ⓚのダブルラリアットヒット後等、確定に近い状況があったりする点もポイント高し。

●ゲージ溜め能力…特にゲージが溜めやすいわけではないが、積極的に動いて攻めていれば実は結構溜められる。

●ゲージ放出力…もちろんFAバスターの評価。狙う機会が多いというのがポイント。





なんといってもFAバスターの超破壊力が光る。

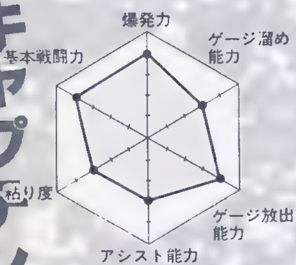
キャプテンアメリカ

キャップの特長は、リーチとパワーを併せ持つところにある。特に立ち大Ⓟが強力で、連続技は、とりあえず立ち大Ⓟにつながってさえいれば0Kといった感じだ。ただし通常戦で立ち大Ⓟをおもむろに出すのはさすがに危険なので、そういったときにはジャンプ大Ⓟが活躍することになる。

必殺技はどれもいまいち(決して使えなくはない)。だが、ハイパーコンボのファイナルジャスティスは超高性能だ。まず、対空性能の高さが挙げられる。相手の跳び込みに合わせて出すだけでいい。ほとんど当たり負けはしない。次に隙の少なさ。ガードされてもまったく問題なし。

V・コンビネーションも高威力で、V・カウンターは出が早くて使いやすい。ゲージが溜まったとき、使い道には困らないのだ。

防御面に若干の不安はあるが、中~遠距離戦をさせるならお薦めの性能だ。





連続技の威力が驚異的。エリアルなんていらない。

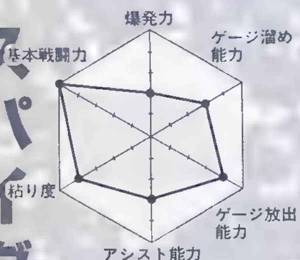
スパイダーマン

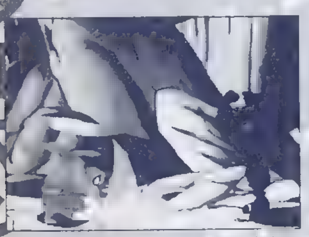
スパイダーマンのレーダーチャートで目を引くのは、基本戦闘力の高さである。必殺技が、飛び道具・対空技・奇襲技とそろっているうえに、体が小さく相手の技をくらいにくいので、どのキャラとも満遍なく闘うことができる。同様に、相手の技をくらいにくいということで、粘り度に関しても少し高めの点数がついている。

逆に低い点数がついているのは、爆発力。非力なスパイダーマンには相手の体力をごっそりと減らす連続技がないので、ワンチャンスに賭ける爆発力というのは低い。もちろん、例のアレについては考慮していない。

アシスト能力は、相手にガードされたときのことを考えると高い点はつけられない。

ゲージに関してだが、溜めについては特に可もなく不可もなし。放出は、ハイパーコンボが返し技として優れているという点を考慮した。





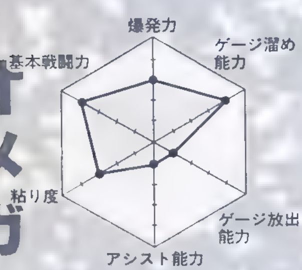
やっぱり体が小さいというのは大きい。

オメガレット

基本戦闘力に関しては、まさにピカイチ的な存在だ。基本エリアルから相手キャラの体力を吸収できるのは、やはり大きい。こちらの体力が少なくなっても、そこから逆転を狙うことも可能だ。これは粘り度にも関わってくるだろう。ゲージを溜める能力も優秀なほうで、オメガストライクを出しているとかなり溜まり具合が早い。

一方、ハイパーコンボとアシストに関しての性能は低く、使いどころが限られてくる。デストロイヤーは主に体力削りフィニッシュとして、スマッシャーは、相手キャラに近づく手段として使用する。当たったら当たったでラッキーなんだけどね。

ちなみに、画面端エリアルで小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→大Ⓟの次、着地したあと空中投げができるぞ。





基本戦闘力が高いということはとてもいいことだ。

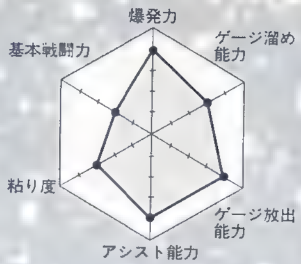
固めの連携が重要

MSHVSの豪鬼は、相手をガードさせておく時間が短い技が多い。その中でも立ち中Ⓚ、立ち大Ⓚ、中竜巻といったガード時間の長い技を軸に闘いながらゲージを溜めていくのが攻めの基本型。

こうして溜めたゲージは、ダッシュ攻撃からのチェーンをキャンセルして滅殺豪波動のコンボとして放出。

また、自分が控えているときにはヴァリアブルアシストが強力。豪鬼のアシストは竜巻斬空脚で、これで浮いた相手に追い打ちが入る。これだけで体力ゲージの半分を持っていく組み合わせもあるのであなどれない存在だ。

最大の不安点は、防御力。斬空を交えた粘り度はそこそこだが、常に油断できない。





基本能力は少々低いがコンボは強烈。溜めるまでの工夫が重要だ。

ハルク

●爆発力…ガンマチャージを組み込んだ連続技や、ハイパーコンボのガンマウェーブといった高威力の攻撃を持っているため、爆発力は申し分ないハズ。

●ゲージ溜め能力…ハルクは通常攻撃のスピードが全体的に遅いため、ゲージを溜めることにはあまり適していない。パートナーに任せよう。

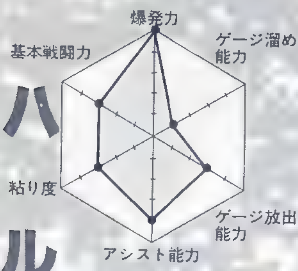
●ゲージ放出力…対空や連続攻撃に重宝するガンマクラッシュの使用頻度を考えると、ゲージ放出力はそこそこ。

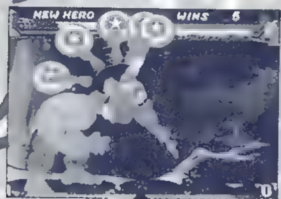
●アシスト能力…突進力のあるガンマチャージがアシスト技になっているので、強力だ。

●粘り度…スーパーアーマー能力があるため、ねばり強さもそこそこ。ただしゲージがない場合はちょっとキツい。

●基本戦闘力

攻撃力が高いガンマチャージを対空・反撃・連続技に的確に使い分けていくことができれば、どのキャラクターに対しても十分に闘っていける。





そのパワーを生かせ！

ダルシム

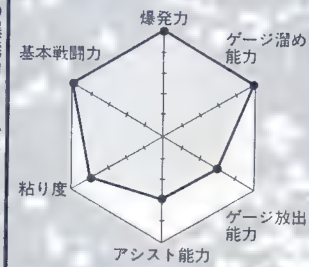
当初は、いまいち実力不足と思われていたダルシムも、エリアルが見つかり、スラキャンが見つかりとさまざまなパワーアップを果たし、今では相当な強さを発揮している。

基本戦闘力、ゲージ溜め、爆発力は、ダルシムの強さをアピールするためにも5にさせてもらった。スラキャンを巧みに駆使して相手を浮かせることを狙い、見事なエリアルやストライクで大ダメージ。すべての行動にムダがなく、パートナーなしでも十分に闘っていける。

ゲージ放出力は、ストライク1点狙いのため、仲間にゲージを使わせたほうが無難かも。すぐにゲージが3つ溜まる割には、使う場面が少ないからだろう。

アシスト能力はさほど高くない。唯一の強さはVコンビネーションのダメージか。

粘り度についてだが、スラキャンを使えば5、普段は3。中間をとって4かな。





何につけてもスラキャンです。ストライクのダメージもデカい。

シュマゴラス

●爆発力…これはカオスディメンションの威力を評価して5。発動モーションを利用して連続技にできたり、結構決めやすい点も評価できる。

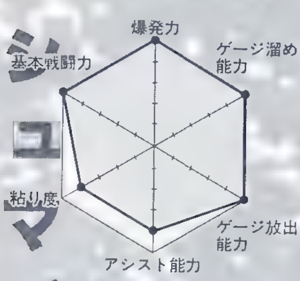
●ゲージ溜め能力…基本戦闘力の高さがそのままゲージの溜めやすさに結びついている。

●ゲージ放出力…カオスディメンションはもちろん、Vコンビネーションの高性能も見逃せない。

●アシスト能力…パートナーにもよるが、かなり使えるアシストである。ダルシム等で通常技をキャンセルしていくと効果的だ。

●粘り度…特に待ち戦法が得意、というわけではないものの、K投げで相手の体力を吸って回復できる点が光る。

●基本戦闘力…使いやすく高性能な通常技がそろっていて、跳び込みからでもダッシュからでも強力な攻めを展開できる。コマンド投げのディバイタリゼーションの存在も大きい。




バランスが取れていて強いキャラだ。

ベガ

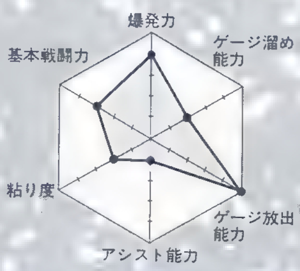
やはりベガはサイコクラッシャーが強力なので、どうしてもオフェンス重視のレーダチャートになってしまう。

ということは、当然パートナーの選択は、ベガに限らず重要ではあるが、とくに慎重に選んでいきたいキャラでもある。

また、ゲージ溜めに関しては完全にパートナーに頼らなくてはならない、ということはない。

ある程度自分のペースで闘っていれば当然ゲージはたまっていくわけで、確実にヒットするチャンスがあればサイコクラッシャーだ。

アシスト能力に関してはサイコショットの出がやや遅いのが残念。まあ、けん制程度には使えるので、飛び道具を保有していないキャラとであれば使っていこう。




ゲージがあればあるほど強さは倍増する。

ブラックハート

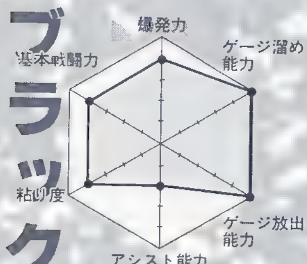
表裏一体の爆発力

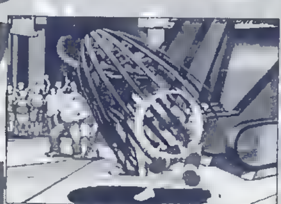
基本戦闘力以外の数値が軒並み高い数字を表しているが、これが長所であると同時に短所にもなっている。

低空ダッシュを使ったラッシュは見切りにくく、実に強力で、ここから決まる連続技も半分以上減らせる強力な連続技がそろっている。

このラッシュと、普段使う大P、大Kによるゲージ溜め能力も一流で、なおかつハイパーコンボも連続技、削りと様々に使えて放出能力も高い。

しかし、ブラックハートの体のでかさと、その強力な低空ダッシュがアダとなり、ハイパーコンボを合わされてしまうといった事故に遭う可能性が非常に高くなってしまっている。このため、攻めの安定を欠き、基本戦闘力が低くなっている。しかし同時に、空中ダッシュは逃げの手段としても有効である。

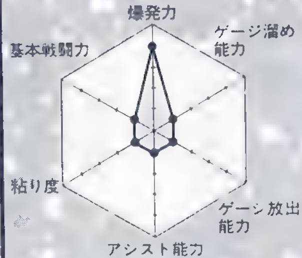



安定を求めれば長所が生かせず。リスク&リターンをコントロールせよ。

信じるモノは救われる、信じるモノは騙される

あなたはどちらを信じますか？ラマン攻略

ダン



なんていうか…泣きたくなるよね。左のレーダーチャートを見てもらえば分かると思うけど、悲しいよね。

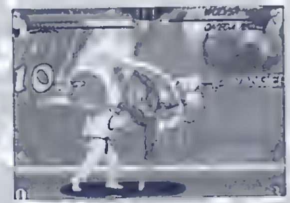
一応ハイパーコンボとVコンビネーションのダメージの高さから、爆発力だけはある。

真空我道拳の破壊力は一流、決める機会もまったくないというわけではないしね。でもまあ、やはりというか何というか。このキャラだけはグラフやレーダーで見たくなかった。

地上チェーンがないだけでここまで辛くなるかというほど、相手の攻め時間が長い。この時点で基本戦闘力と粘り度、ゲージ溜め能力値は下がってしまった。

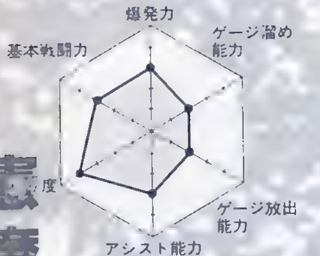
爆発力のあるハイパーコンボも結局のところは放出チャンスに恵まれず、宝の持ちぐされ気味。おとなしくパートナーにゲージも与えたほうが賢いかも…。

正直、タッグバトルでよかったよ、トホホ。



当たれば痛いんだけどねぇ、当たれば…。

憲磨呂



憲磨呂の性能を一言でいうと、バランスのとれた中堅キャラである。

左のレーダーチャートにもある通り、憲磨呂には特別気をつけなくてはならないような欠点というものはない。しかし同時に、相手を攻めきる上での決め手がないのも事実である。

攻撃戦闘能力が高いパートナーを加え、アシストしていく使い方が望ましい。

2段ジャンプ（4段）と飛び道具をうまく使うことで、相手に捕らえられることなくゲージを溜めたり時間を稼ぐことが可能。基本の攻撃もダッシュからのチェーンや下中Pのおかげでエリアルを狙いやすく。攻めも形にはなっている。

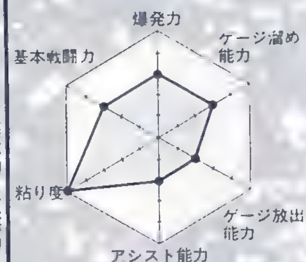
以上の点からバランスが取れてるとはいえるのだが、やはり攻撃力の低さは否めない。

役割をしっかりと認識して使うことが必要といえるだろう。



ジャンプは3回で着地したり攻めるフリで逃げ回れる。

日焼けさくら

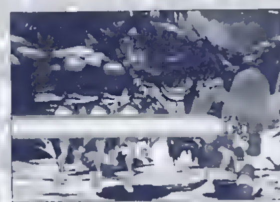


日焼けさくらの売りといえばダッシュ性能の高さと阿修羅旋空。ダッシュによる滑りはさくらに比べて格段に長くエリアル始動のしゃがみ大Pを狙いやすくなり、阿修羅旋空にいたっては完全無敵。これと空中波動拳を併せて使っていけば、相棒が回復する間の時間稼ぎとしてはトップクラスの粘り強さを見せられる。

ハイパーコンボに関しては、ダメージは少ないもののチェーンから確実に繋げられることを考えれば使い勝手が上がっている。しかも、残り2つはダメージ量が大幅にUPしている点は見逃せない。

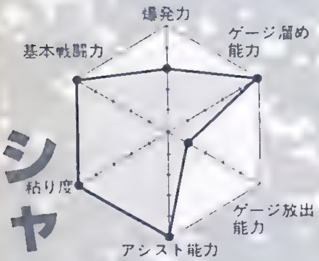
アシストに関してはさくらと同じくお世辞にも使いやすいといえないが、相対的な数値の上昇によって基本戦闘能力も当然上がる結果となった。

まあ、さくらに比べれば防御力が若干低かったり、咲桜拳で飛び道具を消せなくなっているがそれを差し引いても使える。



完全無敵の阿修羅旋空に空中波動拳は時間稼ぎにはもってこいの必殺技。

シャドウ



シャドウは基本的に攻撃力がなかなか高く、サマーソルトシェルのおかげで防御面も安心できるので、非常にバランスのいいキャラといえるだろう。

また、ソニックブームを盾にした往年の戦法も健在で、その固め能力の高さは天下一品だ。つまり、ゲージの溜まりも非常にいい具合というわけである。

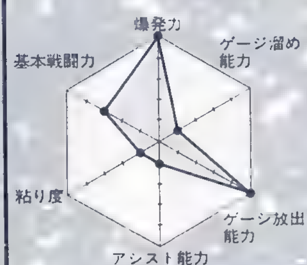
ただし、その溜めたゲージを使うとなると、これが少々やっかいだ。連続技、ケズリのどちらにも適していないハイパーコンボしかないからである。

ハイパーコンボは使いにくいが、アシストの能力は非常に高い。ソニックブームを出してくれるので、相棒もシャドウと同じようにソニックブームを盾にした戦法を行使できるからである。



非常に安定したシャドウは相棒にピッタリ。

メカザンギ



●爆発力…ザンギエフと同様、FAバスターの評価が高い。アーマー能力をフル活用して意外な技にとんでもないところでの反撃もポイント。

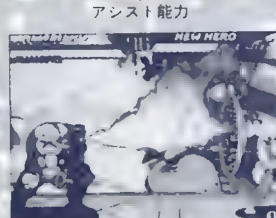
●ゲージ溜め能力…敵の攻撃をいっさいガードできないという性質上、登場して動いていられる時間が絶対的に短い。ゆえに1。

●ゲージ放出力…FAバスターはもちろん、シベリアンブリザードも意外に使える。

●アシスト能力…つぶされることはないものの、やはりザンギエフと大差ない。

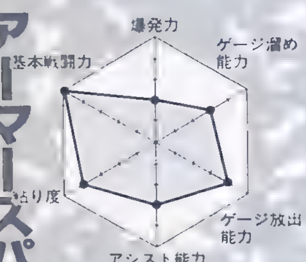
●粘り度…ガードができないキャラが何をどうやって粘るというのか？粘れるワケねぇっ〜の。

●基本戦闘力…ウォツカファイヤーが意外に強いという点と、アーマー能力を利用したくらいFAバスターやシベリアンブリザードでの割り込みが強い。格闘ゲームの常識が通じないので、不慣れな相手なら十分カモれるぞ。



なんだか妙な強さがあるメカザンギ。

アーマースパイダーマン



アーマースパイダーマンのレーダーチャートは、はっきり言ってスパイダーマンのものとまったく変わらない。要するに、あの中途半端なスーパーアーマー（と呼べるのかアレ？）能力では、レーダーチャートの点数にまったく影響しないということ。

スパイダーマンのヴァリアブルアシスト技であるウェブスイングは、攻撃判定が出るのは遅いが、逆にいえば当たったときに追い打ち的な連続技が入りやすいということである（多少決め打ち）。

例えば、アーマースパイダーマンのスーパーアーマー能力でこの攻撃判定が出るまでの遅さを、例え小攻撃＋αにしか効かないとはいえ、少しでもカバーできればスパイダーマンよりアシスト能力の点数を高くしてもよかったのだが、実際にはヴァリアブルアシスト時のアーマースパイダーマンにスーパーアーマー能力はついていないのである。



シールドスラッシュもモロにくらってしまう。



ドーピングでワールドカップをめざせ!

ハルク 即効パワーアップ計画

MSHvsSFも最終回ということで、ここでちょっとハルクをパワーアップさせてみましょう(イン○キ)。

担当：GYU

連続技や反撃技、そして対空技といったあらゆる場面で活躍する必殺技、ガンマチャージ(対空ガンマチャージ)。この技こそハルクの生命線であるということは、今さらいうまでもないだろう。
しかしこの技にも唯一、欠点がある。それはコマンド技ではなく、タメ系の必殺技ということ。攻守が常に入り乱れるこのMSHVSSFにおいては、頻繁にタメが解除されるため、この欠点による影響は思いのほか大きい。
そこでその欠点を解消するために有効な手段が、イージーモードによるプレイなのである。もちろんイージーモードに対する意見はいろいろとあるだろうが、MSHVSSFの攻略も最後ということで、しばしの間お付き合い願いたい…。

ガンマチャージは強力だが、入力にタメが必要な点がネック。この欠点を解消したい…。



そんな貴方に有効なのがイージーモード。ちょっとイン○キ。

イージーモードを再確認

ハルク・イージーモードプレイ攻略。まずはイージーモードとは何たるかということを再確認しておこう。
イージーモードの最大の特徴は、中以上のボタン連打で簡単に必殺技が出せるということにある。もちろんガンマチャージもタメを作ることなく、ボタン連打で繰り出すことができるぞ。つまりこれがガンマチャージの欠点を解消するポイントということだ。
ちなみに小ボタンを連打しても必殺技を繰り出すことはできないが、その代わりにチェーンコンボが発生するようになっている。もちろんこれに必殺技でキャンセルをかけることもできるぞ。
さらにボタン同時押しでハイパーコンボ（要ゲージ）や、エリアルレイヴ始動技＋スーパージャンプを繰り出すことも可能だ。いやぁ～、血涙が出るほど有り難い仕様になっているというわけね。コレ。ただし往年の（?）オートガードシステムとは異なり、自分でガードしなければならないということに注意。要はコマンド入力が苦手な人のために用意された、いわばドーピング的なシステムというわけだ。

ハルク　イージーモードコマンド表

	小Ⓟ	中Ⓟ	大Ⓟ
	チェーンコンボ(小Ⓟ→中Ⓟ)	ガンマトルネード	ガンマスラム
	小Ⓚ	中Ⓚ	大Ⓚ
	チェーンコンボ(小Ⓚ→中Ⓚ)	ガンマチャージ	対空ガンマーチャージ

エリアル始動技＋スーパージャンプ：小Ⓟ・小Ⓚ
ガンマウェーブ／ガンマクラッシュ：いずれか2つ同時押し

いざ!ドーピング戦術

では、さっそくイージーモードを利用したハルクの攻略に入ろう。といっても基本は通常のハルクの戦術とまったく同じなので、ここではイージーモードならではの戦術（ひとつしかないが…）について解説していこう。
まずハルクの跳び込みが相手にガードされたとしよう。通常、この場合はチェーンコンボで相手のガードを固めさせることがセオリーとなるわけだが、ここでハルクのダッシュの特性を生かして相手の背後に回り込んでみよう。
そしてダッシュで相手の背後に回り込んだら、すかさずレバーを下にいれて中キックボタンを適度に連打する。するとすかさずハルクが相手の方向に向き直り、中足払いキャンセルガンマチャージを繰り出してくれるハズだ。
もちろんこれはガンマチャージにタメを必要とする、ノーマルモードでは不可能な戦術だ。単純なようだが、かなり強力。これでしゃがみガードで安定する相手のディフェンスを惑わしてやろう。



跳び込みをガードされてしまったら…、



着地と同時にダッシュで背後に回り込め!



そしてレバーを入れて中キックボタンを連打すれば…、

ドーピングの副作用

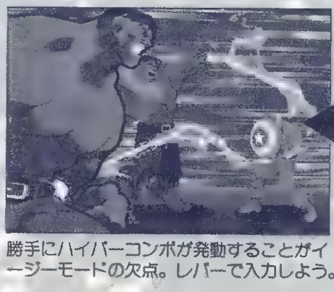
前出のダッシュを利用した背後からの攻撃は、マジで強い。これだけでもイージーモードを利用する価値は十分にあるといえよう。
しかしドーピングには副作用がお約束。この場合の副作用とは、ダッシュやスーパージャンプの入力にあるのだ。たとえばゲージが溜まっているときに、ボタン入力でダッシュやスーパージャンプを繰り出すとしよう。すると入力の都合上、ハイパーコンボの入力が優先され、勝手にハイパーコンボが発動してしまう。つまりこの現象を防ぐためには、これらの動作をレバー入力で行わなければならないということだ。



背後からすかさず中足払いキャンセルガンマチャージを繰り出せるぞ。マジで強い。



おりゃ～!ここでダッシュじゃい!!とボタンを3つ同時押ししてしまうと…、



勝手にハイパーコンボが発動することがイージーモードの欠点。レバーで入力しよう。

もちろんこれはパートナーにも適用されてしまうので注意が必要。オメガレッドのように空中ダッシュを多用するキャラは、どうしてもボタン入力に頼ることが多いので、あまりパートナーには適していないといえる。パートナー選びには気をつけてほしいところだ。
またこのイージーモードプレイには、対戦相手の心証を悪くする可能性があることにも注意したいところ。あくまでもさりげなさを演出することがポイントですな。

細部を見てね

サイクロップス

対空と割り込みを注目してみよう。



担当：MVP

対空と聞いて何を思い浮かぶか？というと、
(1)地上での技
(2)昇りジャンプからの技
が思いあたる。

(1)のところに当てはまるのが、前号でも触れたとおり屈みⓀである。ライジングアッパーカットは当てはまらないのがポイントだ。

では(2)はどうなのか？これについて今回見ていくことにしよう。

昇りジャンプの意味は？

サイクロップス（以下サイク）の対空に使う屈み中Ⓚは、判定がかなり強く、単なる対空としても優秀だし、相手のスーパージャンプの落下地点の真下で待ちかまえて使うのもかなり有効で、一見これだけすれば完璧と思える。

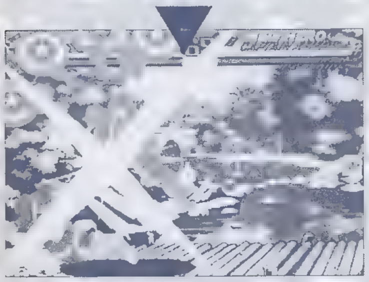
しかし、その屈み中Ⓚにも死角がある。それは、**「真上には強いが斜め前に弱い」**ということだ。

正確に言うと、判定が強くリーチのある攻撃の先端部分をギリギリ届くように出してこられると、打ち負けてしまうこともあるのだ。

きちんと出ていければほぼ相打ちにもっていけるが、相手の攻撃は、リーチやジャンプスピードによってこのタイミングでくる、というのがややこ予想しにくい。つまり普通は引きつけて出してくるジャンプ攻撃を、かなり早めに出して、リーチのギリギリを立ちガードさせられるくらいのタイミングで出されると、引きつけて狙った屈み中Ⓚは出る前につぶされてしまうわけだ。



普段はすごくいいのだが…、



こういう強い奴には出す前につぶされることもある。

そこで重要となるのが昇りジャンプ攻撃だ。

相手のジャンプを見たら、こちらもすぐに前方ジャンプして技を出していく。このときに出していく技は、チェーンコンボで小Ⓚ→中Ⓚ→大Ⓚがいいだろう。

これには理由があり、最後の大Ⓚの攻撃判定が大きいので小Ⓚが相手に当たっていれば必ず大Ⓚは相手に当たるのだ。これを大Ⓟとかにするとスカる可能性があるので注意。

この昇り空中チェーンは、もちろんガードされることもあるので、その場合のことも考えて、2段ジャンプをするようにして攻めに転じよう。

これで、対空は屈み中Ⓚ、昇り空中チェーン、ガード→アドバンシングガード、の3つが有効となり、ほぼ鉄壁の防御といえる。



空中チェーンも使っていこう。



もちろんこれも忘れずに。

大Ⓟに注目

ジャンプ大Ⓟ。横方向のリーチがあり、レバーを下に入れて出すと下方向に強い技が出るので非常に使えそうな技である。

しかも空中投げも兼ねていて、思わぬところで空中投げが決まることも多々ある。

が、しかしこの大Ⓟは使ってはいけない。使い勝手のいい大Ⓟは絶対使ってはいけないボタンなのだ。

それはなぜか？理由は思わぬところでよく決まる空中投げにある。

サイクの空中投げはたとえ決めても必ず反撃をくらってしまうのだ。悪くても地上連続技、下手をするとハイパーコンボクラスのものをくらう可能性がある。

相手がもし反撃してくる気配がないのならば、逆にその投げ間合いが広いのを利用してどんどん投げを狙ってもいい。しかし、基本的にあまり狙わないほうがいいだろう。



たとえ空中投げを決めたとしても…、



必ず反撃をくらってしまうのだ。

割り込みにアッパ

サイクのライジングアッパーカットは攻撃判定の出が早く、当たればダメージが高いのでぜひ使っていきたい技だ。無敵時間はないに等しいので対空には不向きであるが、攻撃判定の発生の早さを生かして、割り込みに使うといい感じだ。

例えば相手の跳び込みをガードした後。この場合、自分のガード硬直はかなり短いので、無理矢理ライジングアッパーカットを出すとかなり返していけるぞ。



この後アッパーカットで割り込むといい感じである。

あとは自分の連携で途切れる場所もいい感じである。ラピッドパンチを途中で止めた後に出したりするといいだろう。

ライジングアッパーカットは小で出せば、相手にガードされた場合でも結構反撃を受けづらい。反撃しようとしてダッシュしてきたなら、もう1度出すのもいいだろう。

最後に1つ注意点を書いておこう。

ライジングアッパーカットはボタン連打でヒット数が変化する。しかし、ヒット数を上げると、コンボ補正で一番威力高い最後のビーム部分のダメージ落ちてしまい、結果的にダメージは増えないのだ。しかもヒット数を上げると自分の上昇も高くなり、ガードされた場合反撃を受けやすくしてしまうのだ。

これらの理由からボタンは連打しないほうがいいだろう。

ひたすら前進あるのみ!

鉄拳3

そろそろ限界…なんて思っている人はいないかな? いやいやまだまだいけるっしょ。

厳しい連携も、慣れてしまえば…

連携技対策大特集

連携技に対する対策を立てること。それは勝率に直接関わってくる。

担当：ちゃっきー

初級者から中級者へ、そして上級者へとランクアップしていくために必要不可欠なのが、連携技に対する対処法だろう。上・中・下段に振り分けられた連携をしっかり見切り、ガード、あるいは反撃していく。鉄拳3で勝利をつかむためには、相手キャラの連携技に対し、もっとも効率のいい対処法を覚えておくことが重要だ。

まずは、今までも各キャラのクラッシュページで紹介してきたものを中心に、対処法のはっきりした連携技を総まとめにしてみよう。

連携対処法その1 ここでしゃがむ

連携技の対処法としてまず挙がるのが、要所要所でのしゃがみ（ガード）だ。必ず下段がくる、あるいは上段がくるポイントをしっかり把握し、そこでしゃがむ。まずはこれを覚えよう。

●ファイヤークラッカー（ファラン）

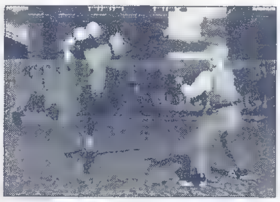
もっとも代表的なのがこれ。2段目を立ちガードしてしまうとほぼ仕切り直しとなってしまうが、2段目は上段攻撃。しゃがんでかわしさえすれば、さまざまな反撃を加えることが可能だ。今までにもさんざん紹介してきているものだけに、ぜひとも覚えてほしい。

●ローキック&バックスピンチョップ（ニーナ）

ニーナの連携の軸となるこの技も、2段目は上段だ。この部分をガードしてしまうと続けて攻め込まれ、かなり苦しくなってしまう。連携のつなぎが早いので慣れが必要だが、しゃがむクセをつけてしまえばニーナ戦がだいぶ楽になるはずだ。

●ハンティングキックコンボ（ニーナ）

2発目が下段で、この部分がヒットすると3発目の上段部分まで連続となり、結構痛い。1段目の小ジャンプキックを見たらすかさずしゃがめるようになろう。3段目はそのまましゃがんでかわし、反撃を叩き込む。


これを見たら素早くしゃがむ。クセをつけるしかない。

連携対処法その2 割り込む

一見途中からの派生で2択になっているように見える連携技も、そこにたどり着く前に割り込んでしまうことで回避可能だったりする。

●瓦割り崩拳&瓦割り落葉（ポール）

代表例は、瓦割りからの派生だ。知ってのとおり、崩拳は中段、落葉は下段。しかし瓦割りをガード、またはノーマルヒットでくらった場合、発生11フレーム以下の技を出せば、どちらにも割り込むことが可能だ。ガード後は立ち状態なので、立ちLP系がベスト、くらったあとはしゃがみ状態なので、立ち上がりRKがベストとなる。ただ判断が難しいので、両方ともしゃがみパンチ系で割り込むのが無難といえる。

ただ、慣れれば見切ってガードすることもできるので、崩拳に対して有効な反撃技を持つキャラの場合は、ガードに徹しておいたほうがいいかもしれない。

●白鷺遊舞&白鷺下段脚（仁）

以前、仁クラッシュのページでも紹介しているこの技。4段目が中・下段に分岐し、完全2択になる。発生の早さも似通っているため、両方をガードするのは大変難しい。近距離で1段目をガードしてしまった際には3段目までが連続ガードになるため致し方ないが、1段目をくらった場合、及び遠くでガードした場合には2段目が届かないことが多い。その場合にはすぐさましゃがみLPを出して3段目を止めるか、あるいは3段目までしゃがんでかわし、3〜4段目の間に立ち上がり系の攻撃で割り込んでいこう。

起き上がりに重ねてくることも多いこの技。このケースも同様の返し方をしていく。1段目は寝たままでやり過ごし、3〜4段目の間に起き上がり蹴りなどで割り込む。慣れてきたら、2段目、3段目がきているときにしゃがみながら起き上がり、立ち上がり攻撃で割り込んだほうがいい。

●レフトキックコンボ〜右掛け蹴り（ファラン）

これも、ファランクラッシュのページで以前紹介したとおり。レフトキックコンボから右掛け蹴りへの移行はファランの軸となる攻撃なので、対処法をしっかりと覚えておこう。立ちガードばかりしていると、攻められっぱなしになってしまう。

最重要ポイントは、右掛け蹴りをしゃがんでかわすこと。後にもう一度紹介するが、レフトキックコンボがきたらすぐさまレバーを下に入れてしまって構わない。ファラン側がどう連携させても、右掛け蹴りの部分でしゃがむことができる。

その後の割り込みとしては立ち上がり右アッパーがベストだが、最速で打ち切られるときつい。立ち上がりRKかしゃがみLPで妥協しておいたほうがいいかも。

連携対処法その3 強制ガードを利用する

ガード硬直の関係で、初段をガードした時点で最後まで強制的にガードさせられる連携技もある。これを覚えておけば、一見2択になっている連携の派生も、実はどちらかさえガードしておけばOK、なんてこともある。

●ライジングコンビネーション&ブレイジングコンビネーション（ブライアン）

例えばこの連携技。4段目が中・下段に分岐するため一見2択になっているようだが、中段へと派生するライジング〜のほうは強制ガードになっている。このためレバーを下に入れてもくらうことはないのだ。ワンツーパンチを見たら、毎回しゃがみガードする。

オーガが勝ちポーズをとっているとき、何か言葉をしゃべっているのを聞いたことがあるだろうか。どこの言語ともわからない言葉なのだが、これはあるフレーズを逆再生したものと判明したぞ。



げんちかいさん
さるもきからおちる
かえってねな

あなたはどちらを信じますか？ラマン攻略

このクセをつけてしまおう。ついでにワンツーローキックまでもガードできてしまうのがおいしい。ただ、途中で止めてきた際には、素早く対応を変えるように。

また同系統の技で、ストッピングトリプルパンチ、フリーズコンビネーションも同じ。これは2発目を立ちガードした時点で、レバーを下に入れてしまえばいい。

ただし、外見は似通っているが、ガトリングブラスワンは強制ガードにならない。これとガトリングコンビネーションの2択だけは、見切ってガードするしかないので注意しよう。

●サザンクロスコンビネーション（ブライアン）

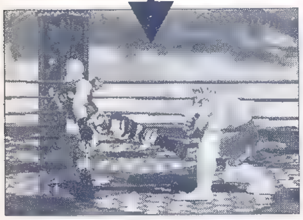
俗に言うPKから中段へと派生するこの技。もうひとつの派生である裏拳（アトミックコンビネーション）を意識してしゃがみたいところなのだが、この派生が邪魔になる。

ブライアンのワンツーパンチをガードしたあとはしゃがむ。



中段への派生は強制ガードとなり、自動的にガードする。





下段への派生はもちろんガードできる。削らせないぜ!

しかしこの派生、実はPK後にレバーを斜め後ろ（↙）で



しゃがみガード方向にレバーを入れるとくらってしまう。

なく真下（↓）に入れてやれば強制ガードとなり、そのままガードしてくれるのだ。PKをガードしたらレバー真下。これを覚えてしまえば、ブライアン戦が幾分楽になることだろう。

●レフトキックコンボ&レフトキックコンボロー（ファラン）

右掛け蹴りに移行するまでに3種の経路があるレフトキックコンボ。3段目の中段を警戒して立ちガードしていると、3段目右掛け蹴りを立ちガードしてしまったり、レフトキックコンボローで削られたりと具合が悪い。しかし、これも中段への派生は初段ガード後、3段目までが強制ガードだ。つまり、初段を立ちガードしてしまえばあとはすべてしゃがみガードでOKということ。そのまま右掛け蹴りがくるまでレバーを下方向に入れっぱなしにしておこう。

ここからが本番 特殊な対処法

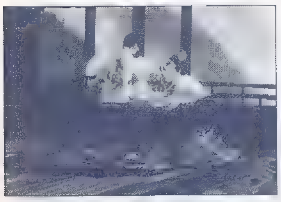
通常あり得ないような特殊な対処が可能なものもある。普通に考えればおかしいようなことが、特定の技に対してのみ起こるのだ。ここでは、そんな技をピックアップし、対処法を考えてみよう。

連携対処法その4 しゃがみでくらい（ガード）硬化をキャンセルする

ひとつは、しゃがむことによってガード硬化、またはくらい硬化をキャンセルしてしまうというもの。これにより、通常ならば連続になるコンビネーションがしゃがんでかわせてしまったり、止められないはずの連携に割り込めたりする。

●レバー前入れのドラゴンナックルコンボ（ロウ）

1段目をくらった場合、3段目まで立ちガードすることができず、一見連続技のようなこの技。しかし、実は最後の1段をしゃがんでかわすことができる。2段目の肘部分を見たらすかさずしゃがむ…ということができればベストだ。ちなみに、左連拳から派生させた場合、同様であることを合わせて覚えておこう。



これを毎回しゃがめるようになると、かなりいい感じだ。

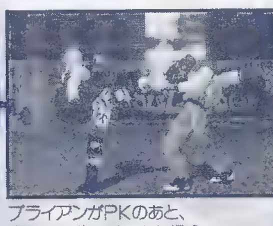
●アトミックコンビネーション（ブライアン）

特殊な現象が起こるのは、3段目の裏拳に移行するとき。このときにしゃがみを入力しておくと、裏拳が発生した瞬間にしゃがみ状態になる。このことで、非常に割り込みにくい2～3段目の間に、しゃがみパンチなら簡単に割り込めてしまうのだ。

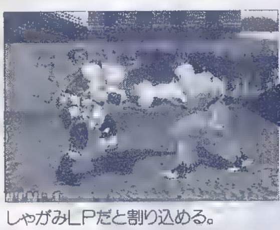
先ほどのサザンクロスコンビネーションのことも合わせて考えると、PK後はレバー真下＋LP（キャラによってはRP）がベスト、ということになる。ただ、ブライアン側がPKのみで止めてくることもよくあるので、無理に止めようとせず、とりあえずしゃがんで様子見、というほうが無難かもしれない。



立ちLPなどで割り込もうとしても、当然のごとくこうなる。



ブライアンがPKのあと、裏拳に派生させてきた場合…、



しゃがみLPだと割り込める。発生の早さは同じなのに…。

●シャオユウの10連コンボ

シャオユウの10連もかなり特殊だ。1段目をくらったとき、かつシャオユウ側が10連に派生させたときのみこの現象は起こる。このあとにくらった側が即座にしゃがみLPを出すと、くらいモーションがキャンセルされ、2段目に割り込むことが可能になる。初段をガードしたときには絶対に割り込めないだけに、かなり不思議である。

実戦にはあまり関係がないことだが、参考までに。

連携対処法その5 横移動でガード硬化をキャンセルする

これまた、特定の連携技に対してのみ起こる特殊現象だ。その一部は以前にも紹介しているが、それらに対する総合的な対処法をここにもう一度まとめておく。

先ほどのものと違いこちらはガード後のみ有効になっていることにも注意してほしい。

●羅刹門（仁）

2段目をガードしたあとがポイントとなる。このときすぐさま横移動を入力するとガード硬化がキャンセルされ、反時計回り方向なら、仁側が最速で3発目を出してきてもかわすことができる。このことは以前、仁クラッシュのページで紹介したとおりだ。

今回はこのことを利用し、さらに有効な対策を考えてみよう。

もっとも有効と考えられるのは、横移動からすぐさま発生の早い技を出すこと。これなら3段打ち切りはもちろん、仁側が2発止めから別の技に移行してきても打ち勝つことができる。立ちLPやしゃがみLPをはじめ、投げ、アッパー系などが有効。キャラによってもっとも適した技を選定しておこう。

●ドラゴンストーム（ロウ）

これも、2段目のガード硬化を横移動でキャンセルできるものだ。3発目を避ける方向が羅刹門と逆、時計回り方向となっていることに注意すれば、あとは羅刹門と同じ対応法でOKだ。



ドラゴンストームの2段目をガード後、すぐさま左に横移動。

●多聞殺（平八）

平八の連携の軸としてよく使われる多聞殺。これも同じ方法が可能になる。壱、弐の両方を避けられるのは時計回り方向となるが、通常の立ち合い時に打ち切りを使ってくることはまずないため、このことはどうでもいい。

対策を立てるべきところは2段止めからの連携。2段目をガードしたら素早く横移動。ここまでは前述のふたつと同じだ。しかし、多聞殺2段止めは硬直が短いことに注意。横移動後には、素早く立ちLPやしゃがみLPなどの発生の早い技を出し、平八側の行動を潰さなければならない。

詳しいことについては、前号の平八クラッシュのページを参照してほしい。

やっぱり投げだね! キング向上作戦

最近、株が上がってきたキング。いろんな所で、強力な投げ技を狙うことができるぞ!

担当:SHO

初めは多かったキング使いも各キャラの進化に伴い、だんだん姿が見えなくなってきた今日このごろ。投げコンボを覚えるためにプレイしていた人や、プロレスが好きだという人が多かったと思うが、対戦となるとどうしてもほかのキャラに勝つことができず、困っている人も少なくはないはず。そんないきづまりを感じているあなたに、トレンディーかつ実戦で有効な情報を紹介しようとおもうので参考にしてみてほしい。

ジャイアントスイングを見直す

せっかく決めても、受け身を取られてしまうと与えるダメージが半分になってしまうジャイアントスイング。一時使えなくなった投げ技として認識された感じがするが、ここ最近やはり見直されてきた。やはり、全キャラ中最速の攻撃発生の投げ技であるということと、コマンド完成後のボタン受け付け時間の長さなど、有利な点は多い。たとえ受け身を取られてしまっても、通常投げと同じ威力なので問題はない。しかも、相手が受け身を失敗したときにはとんでもない威力を発揮するので、使わないのはもったいない。要は、うまく使っていけばいいのだ。そこで、ジャイアントスイングを生かすための攻撃連携を紹介していこう。


ライトストレートレフトアッパーからの、


ジャイアントスイングはお約束だね。

ジャイアントスイングへの道

ジャイアントスイングの持つ、攻撃発生の速さとリーチの長さを十分に利用することによって有効な攻撃連携を組み立ててみると…。

●ライトストレートレフトアッパー
●立ちLP
●グランドスマッシュ
●レフトストレートライトアッパー
●ワンツーパンチ
●ミドルキック
●エルボースマッシュ(⇧LP)

以上の技の後にジャイアントスイングをつなげることによって有効な攻撃連携となる。ライトストレートレフトアッパーヒット後のジャイアントスイングは連続技となる連携で非常に有効だ。このとき、投げ技はジャイアントスイングだけではなく、ツームストンパイルドライバーやマッスルバスターも連続となるので、できれば威力の高いツームストンパイルドライバーを使っていくのがベストといえる。

立ちLPとグランドスマッシュについては、どちらもカウンターヒットした場合のみ、ジャイアントスイングが連続技となる。グランドスマッシュの場合はジャイアントスイングでなくても投げを決めることが可能。立ちLPはヒットしなくてもジャイアントスイングを狙う価値はある。

レフトストレートライトアッパー、ワンツーパンチ、ミドルキック、エルボースマッシュ後のジャイアントスイングについては、どれも連続技にはならないが、ヒットさせたあとにはジャイアントスイングが届く間合いなので、狙っていくといい。

ミドルキックの使い所は、相手が受け身を取った後の密着状態からミドルキックを出し、その後にジャイアントスイングを狙うのが基本。とにかくミドルキック後のジャイアントスイングはミドルキックが密着状態でヒットしないとジャイアントスイングを狙うのは難しい。

また、エルボースマッシュに関しては、相手がしゃがみ状態でヒットし、ひるんだ時のみ、多少遅らせぎみにコマンド入力をして狙うといい。


起き上がりに密着してミドルキックを当てて、


ジャイアントスイングだ。

以上の連携は、どれもジャイアントスイングのコマンドを先行入力し、コマンド完成後、レバーを前に入れっぱなしにして気持ち歩く感じのところでボタンを押すのがコツだ。ジャイアントスイングはコマンド入力が完成してからのボタン受け付け時間が非常に長いため、1歩あるいてからボタンを入力してもジャイアントスイングを出すことが可能。これにより、相手との間合いを詰めつつ投げを狙うことができるというわけ。

以上のような攻撃連携を使ってジャイアントスイングを狙っていけば、ジャイアントスイングの使用頻度は格段にアップするはずなので自分の攻撃連携に組み込んでみてほしい。


エルボースマッシュで相手がひるんだら、


多少コマンドを遅らせてからジャイアントスイングだ。

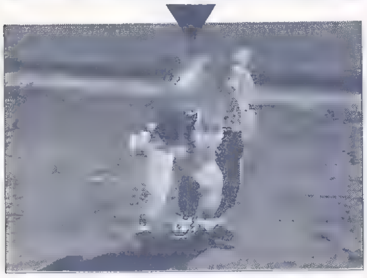
背後投げを狙おう

決めることができれば投げ

抜けされることもなく非常に強力な背後投げ。なかなか決めることはできないのだが、キングの場合、グランドスマッシュを使って背後投げを狙うことができるのだ。

狙い所は相手の起き上がり。仰向けで相手の頭が自分の足元にある状態のときにグランドスマッシュを出すのだ。このとき、相手が起き上がり蹴りを出してくれれば、自分に背中を向けた状態でグランドスマッシュがヒットする。当然カウンターなのでグランドスマッシュをくらった相手は前のめりにダウンする。この間に背後投げを決めてやろうというわけだ。しかし、通常背後投げコマンドでは相手に届かない。そこで背後コマンド投げであるストレッチバスターを使うのだ。ストレッチバスターはキングの投げ技中最も威力が高い技なので、決めることができれば勝利は確実だ。また、背後を取ったときに、ジャイアントスイングのコマンドを入力することによって、通常背後投げであるハーフボストンクラブを決めることができるが、コマンドも難しいし、威力もストレッチバスターには劣るので無理に狙う必要はないだろう。


グランドスマッシュが背後にヒットしたら、


背後投げが確定なのだ。

ではここで、背後投げを狙うために「仰向け頭足側」のダウン状態になる技を挙げてみよう。

- ●スイングDDT
- ●ブレンバスター
- ●ツームストンパイルドライバー
- ●DDT
- ●フランケンシュタイナー
- ●ロープ投げ（叩きつけ）
- ●レイジウインド
- ●レッグブレーカー

以上の技から狙うことができる。

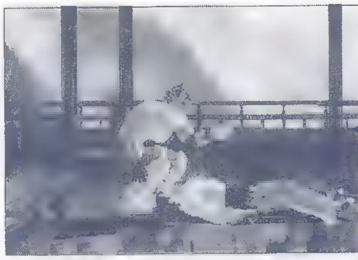
ざっと並べてみたが、ツームストンパイルドライバー、DDT、ロープ投げからは、スムーズにグランドスマッシュに移行することができる。だが、それ以外の技に関しては比較的狙いやすいだけ、というものなので相手の起き上がり方を見るのも大事だ。

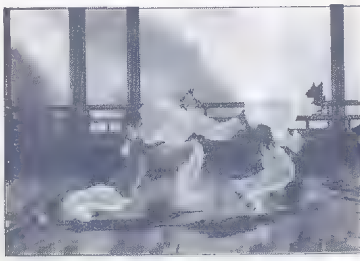
これは相手が起き蹴りを出してくれないと成立しない連携なので、横転や、その場起きの場合にはグランドスマッシュがヒットしても意味はない。蹴りを出してくれるように祈ろう。

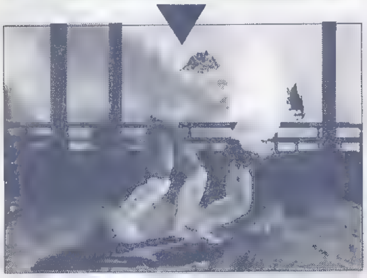
他にも、右キック系の技を「返し技返し」したときに背後投げを狙うことができる。

コマンドはストレッチバスターかジャイアントスイングでOK。ジェイルキックや893Kを出すときには返し技返しコマンドの入力をしておくといいだろう。


ツームストンパイルドライバーを決めたら、


うまい具合にダウンするのでグランドスマッシュを出す。


相手が起き蹴りを出したら背後投げのチャンス！


最後はストレッチバスターで終わりだ。

キング小ネタ

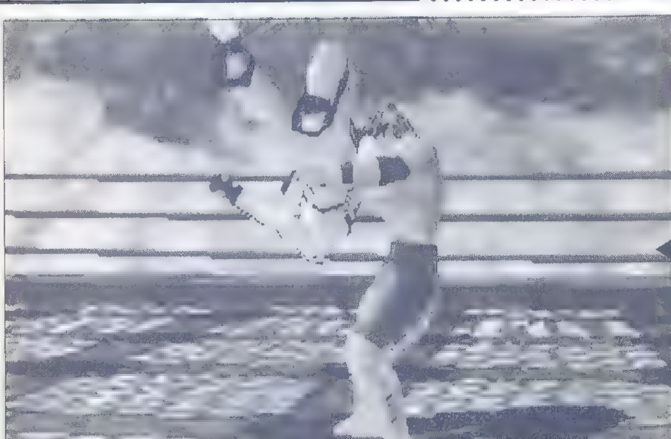
さあここからはキングの小ネタを紹介していこう。「そんなの知ってるよ！」という人も付き合ってほしいと思います。「へーそんなのあるんだ」という人は試して見てちょうだいね。

●ジャガードライバーは2回抜けられる

コマンド投げであるジャガードライバーだが、投げコマンド成立後15フレームの間はLPを押すことによって投げ抜けをすることができるのは当たり前。だが、ジャガードライバーにはもう一つの投げ抜けがあるのだ。やり方は、投げを決められ、持ち上げられてる最中にLK＋RKを押すだけでOK。するっと体を入れ替えて投げ抜けするぞ。

ジャガードライバーはジャイアントスイングの失敗でよく見かける投げなので、くらったら必ず抜けるようにしよう。


ジャガードライバーでここまで持ち上げられても、


キックボタン同時押しで、このとおり投げ抜けが可能だ。

動◯の体質改善とも◯じゅの撤廃を望む…

ガン・ジャック対戦攻略プルトニウムの未来

本誌初のガン・ジャック本格対戦攻略。ここではすでに確立された戦術を見直して、より効果的な攻撃を研究していこう。

担当：GYU

タイムリリースキャラの戦術もかなり煮詰まってきた鉄拳3。今回は一般的に知られているガン・ジャック（以下GJ）の近距離戦を見直したうえで、より実戦的な連携を探っていくことにしよう。

ちなみにここではフレームといった単位が頻繁に登場するので、より理解を深めたい人は前号のシステムページを参照してほしい。

クロスストレートとその連携について再考してみる

GJの攻撃の起点として有効なクロスストレート（RP）。GJプレイヤーにとって基本中の基本ともいえる技だが、ここではこの技とその連携についてチェックしていこう。

まずRPについてだが、この技は10フレームで発生し（これは仁やファランなどのLPと同じ速度）、ヒットすれば7フレーム分有利になり、ガードされても五分の状態が保てるといった性質を持っている。

またこの技は➡RPと入力することでリーチを伸ばすことができるが、リーチを伸ばすことで発生時間が12フレームに変化するので注意が必要だ。

ただしこの➡RPはヒットすれば11フレーム分も有利になるので、決して使えないということではない（ガード時はRPと同じく五分）。

つまりここで言いたいことは、RPと➡RPの使い分けである。近距離で乱戦になっている場合は発生を重視して前者を、中間距離から攻め込む場合はリーチを重視して後者を使ったほうがより効果的、ということだ。

ではここでRPからの連携を見直していくことにしよう。

このRPがヒットした場合7フレーム分先に動くことができるので、中段と下段（投げ）による2択攻撃を仕掛けることがセオリーといえる。

問題はどの技で2択を仕掛けるかということだが、一般には中段の右アッパーと下段のライトニングハンドで決まりだろう。

確かに14フレームで発生する右アッパーならば割り込まれることがないので、2択として成立しているといえる。

しかしGJの右アッパーはしゃがんだ相手を浮かせることができないので、この2択はあまり美味しいとはいえないのだ。右アッパーの代わりとしてオススメしたいのが、パワーシザースへの連携である。

パワーシザースの発生時間は17フレーム。これに対してライトニングハンドの発生は20フレーム。つまりパワーシザースとライトニングハンドによる択一攻撃は、どちらもLPなどで割り込まれてしまうため、正確には2択になってはいない。

ただしヒットすれば確実にダウンを奪うことができるうえ、ガードされても派生技のシザースメガトンとシザースメルトダウンで、さらに2択を仕掛けることが可能。右アッパーよりも少しだけリスクは大きいが、リターンのほうが遥かに大きいので試してほしい。

さてくだんのパワーシザースが潰されるようになったら、カウンター狙いの連携にシフトする。カウンター狙いなら右アッパーも当然有効だが、ここでのオススメはアッパーラッシュだ。

アッパーラッシュには、右アッパー起点のものと左アッパー起点のものがあるが、ここでは後者がオススメ。後者の発生は前者よりも1フレーム分遅いため（15フレーム）、最速の下LPで相打ちを取られる恐れがあるが、カウンターヒットさせてメガトンストライクによるコンボを決めれば、ゲージ半分ものダメージを与えることができるからだ（この技については後述）。

RPヒット時の連携は以上のものがおそらくベストだと思う。ではここでRPがガードされた場合の行動について考えてみよう。

RPがガードされた場合は完全に五分な状態となっている。つまりここで全キャラ共通の発生時間を持つ↓LP（8フレーム）を繰り出せば、最悪でも相打ちというわけだ。下LPからしゃがみ技へ連携させることもGJの戦術のひとつ。ガードで安定するよりも攻めの流れを重視するならば、この選択肢も悪くはないだろう。

しかしここで相手がLPなどの上段攻撃を出してくるようならば、ブラボーナックルで大ダメージを狙ってみてほしいところ。ブラボーナックルは発生こそ30フレームと遅いが、出始めのモーションがしゃがみ状態になっているため、相手の上段攻撃を避けつつ攻撃することができるのだ。もちろんヒットすれば、↓シットジャブ↓メガトンストライクのコンボを決めて、ゲージ半分ゲット。ハイリスクハイリターンな選択肢として使ってみてほしい。



クロスストレートから2択を狙う場合は右アッパーとライトニングハンドが基本だが…、



しゃがんだ相手を浮かせられない右アッパーの代わりにシザース系を使うのも手。

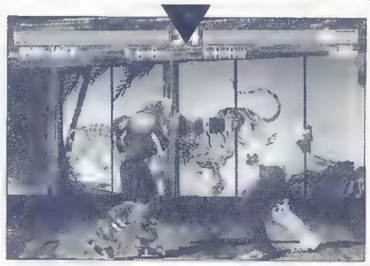
➡RPがヒットした場合の選択肢

前出の➡RPがヒットした場合は、11フレーム分先に動くことができるので、RPよりもさらに優位な状態で2択を迫ることができる。

しかし➡RPをヒットさせた後ならば、発生10フレームのRPを連続ヒットさせることも可能だ。あまりにもこぢんまりとした連続技だが、確実にダメージを与えることができる点はやはり魅力的。状況に応じて2択と使い分けよう。



RPがヒットした場合は下手に2択を迫るよりも…、



RPを連続ヒットさせたほうが効果的。これだけで4分の1弱ものダメージをゲット。

しゃがみへの移行技としゃがみ技について再考してみる

しゃがみ技が豊富に揃っているGJだが、それを使いこなすためには単にしゃがむのではなく、しゃがみ状態を作り出す技を利用して攻撃を組み立てることが重要になる。

そこでまずはGJのしゃがみ移行技の中核を成すLPとマシンガンナックル1段止め（以下⇘LP）の性質と使い分け方からチェックしていこう。

まず前者のLP。この技は発生が8フレームとGJの攻撃の中でも最速を誇り、ヒットすれば9フレーム分有利になるといったメリットを持っているが、特殊中段判定であるために単に繰り出すだけではガードされることが多いのも事実（ちなみに2フレーム分不利）。

つまりこの技は発生の早さを生かして、相手の連携に割り込むような形で使っていくことが好ましいというわけだ。

これに対して⇘LPは、発生が12フレーム（ヒット時5フレーム有利、ガード時6フレーム不利）とLPよりも数値的には劣るが、リーチが長く、また下段攻撃といった利点を持っている。ゆえにこの技は、相手に先手をうつ形で使っていくと効果的といえるだろう。

さて⇘LPや⇩LPなどといったしゃがみ移行技をヒットさせてしゃがみ状態を作り出したら、すかさずしゃがみ技による択一攻撃を迫ろう。ここでの択一は中段のバイオレンスアッパー（発生15フレーム）と下段のメルトダウン（発生23フレーム）による2択が基本だが、もちろん状況に応じた使い分けが必要だ。ここでは項目別の使い分けについて解説していこう。

●LPヒット後の択一

⇘LPからの基本択一攻撃はどちらも相手のLPで割り込まれてしまうため、厳密には2択として成立していない。

そこで割り込んでくる相手に対しては、11フレームで発生する立ち上がりRKを利用してカウンターを狙おう。

●相手が守りを固めたら…

しゃがみ移行技をヒットさせた後、2択を警戒して相手がガードを固めるようになったら、しゃがみ状態を維持できるしゃがみ技でガードを揺さぶるのも手。ここでは下段スタートのハンマーラッシュと中段のスイングRナックルが有効だ。

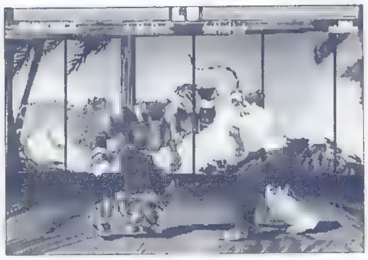
まず前者のハンマーラッシュだが、これは2段止めをメインに使っていく。というのもこの技の2段目には、ガードされても1フレーム有利といった利点があるからだ。いったん2段目で止めてから、さらに基本の2択で攻めるようにしよう。

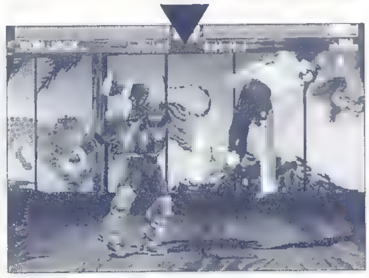
そして後者のスイングRナックルだが、こちらも2段止めが有効。この2段目はガードされても1フレーム分不利なだけで、3段目を意識させれば優位に攻撃を組み立てていくことができるハズだ。

しゃがみ移行技としてのアッパーラッシュ

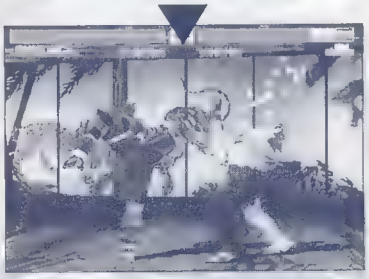
前出のRPからの連携として用いたアッパーラッシュ（左アッパー起点）がカウンターヒットしなかった場合は、連携を3段目で止めて、すかさずしゃがみ状態へ移行したい。

この技の3段目はガードされても1フレーム不利になるだけで（ヒットすれば10フレーム有利）、仮に2段目がガードされても返し技系以外に割り込まれることがない。数値だけを見れば、最強のしゃがみ移行技といえるだろう。


アッパーラッシュでカウンターを奪うことができなかった場合は…、


スキの小さい3段目で止めてしゃがみ技に連携させよう。


下段のマシンガンナックル1段止めでしゃがみ状態に移行した場合は…、


バイオレンスアッパーの代わりに立ち上がりRKを使ってメルトダウンとの2択を迫れ！



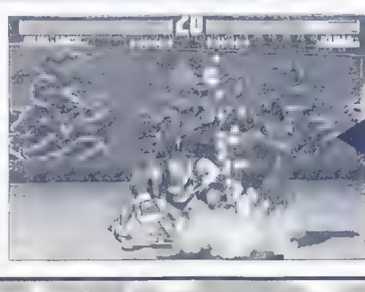
ハンマーラッシュの2段目には、ガードされても1フレーム分有利といった利点がある。

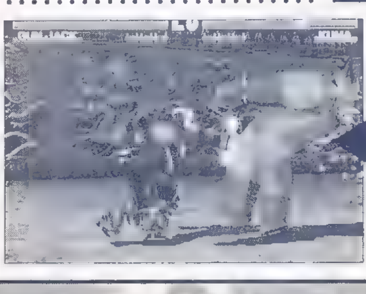
今週のおまけ技

パワーシザースをヒットさせた直後にシザースメガトンを繰り出すと、シザースメガトンの1段目が妙なモーションに変化するといった現象が起こる。しかも相手がGJやクマ、オーガといった大型キャラであれば、この妙なシザースメガトンで追い打ちすることもできるのだ。

もちろんこの現象は木人でも可能。というより木人のほうが追い打ちを決めやすい。お試しあれ。


パワーシザースがヒットした直後にシザースメガトンを入力すると…、


シザースメガトンの1段目が妙なモーションに化けてしまう。


しかも対大型キャラになら、このシザースメガトンが追い打ち技になるぞ。

鉄拳王危うし!? 平八クラッシュ

今回は風神ステップから派生する技の対応を紹介。

三島一派根絶やし小作戦 〜その3・三島平八編第二回〜

担当：スー

その凶悪なシルエットを見るだけで「ウェ〜」と思わせてしまう平八。シリーズを通して対戦している人には、当時の悪夢を忘れることはできないだろう。しかし歳のせいか、弱体化したポイントがいくつか存在する。そこをついていけば、あまり怖くはなくなるはずだ。

風神ステップの脅威

第一作目から三島一派が装備している特殊ステップ、その名も「風神ステップ」。このステップは、かなり姿勢を低くして前進してくるため、こちらの上段攻撃をかわし、懐に潜り込み、そこから風神拳（突き上げるアッパー）、奈落払い（下段回し蹴り）、投げ、雷神拳（カエル跳びアッパー）などの択一を相手に迫るというものだ。鉄拳の対戦をしている人なら、今までに一度ぐらいは経験したことがあると思う。

仁もまったく同じ戦法ができるが、仁の風神拳は上段判定のため、しゃがんでいれば問題ない。しかし平八の風神拳は中段攻撃のため、そうはいかない。そこで風神ステップに入られたときの対処法を解説していこう。

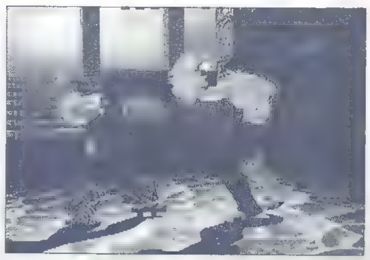


ハイ、皆さんもうお馴染みの風神ステップですね。

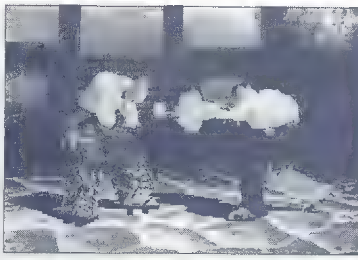
まず風神ステップがいかに脅威的といえど、懐に入らせなければ問題ない。風神ステップは端的にいえば…。

しゃがみ状態のステップインなので、中段攻撃に弱い。しかし見てから反応することはまず不可能だ。もう一つはしゃがみパンチで止める。風神ステップの距離を長くするには◆の入力を長くしなければならないので、当然ガードはできず、しゃがみパンチをくらい、止めることができる。だが、これも見てからの反応は難しいうえに、相手が攻撃を出すタイミングに左右されるので、危険なことに代わりはない。

また、平八が雷神拳を出してきた場合は、しゃがみパンチさえもかいくぐるポイントが存在するので注意してほしい。



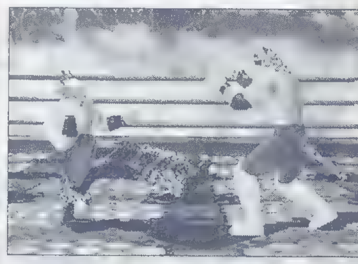
このようにステップインアッパーのような中段攻撃や、



しゃがみパンチで止めることができる。雷神拳に注意。

では懐に入られた場合はどうするのか!? 幸い、自分に届いた奈落払いの1発目は（微妙にダメージをくらってしまうが）ダウンはしないので、立ちガードがいい選択だろう。ここでしゃがんでしまい、風神拳で浮かされ、その後の空中コンボで大ダメージを受けてしまうよりはいい。

この場合注意しなければならないのが「投げ」。立ちガードだと、こればっかりはどうしようもなく、投げ抜けを祈るしかない。ここでは、「投げ」か、この後解説する「奈落払い」に神経を集中したほうがいいだろう。



相手が遠い間合いから奈落払いを出してきた場合は、



最初にヒットするものが立ちガードでも転ばない。

もし、風神拳や投げではなかった場合。それは奈落払いしかない。奈落払いを1発立ちガードしたら、まずここで二択を迫られる。それは奈落払いか、踵切り、雷神拳、鬼神拳の下段と中段の二択だ。これを奈落払いの2発目が終わるまで連続で迫られる。3発目をガードした後、奈落払いの連携は、そこから中段攻撃しか発生しないので、立ちガードしていればいい。すべてガードしきった直後に、目の前で踵切りの2発目がスカった場合と雷神拳をガードした場合は、反撃技を入れよう。

ただし残念なことに、踵切りの1発止めと鬼神拳は、反撃技はなにも入らない。この二つはそれだけ強い連携なのだ。

また、返し技やさばきを装備しているキャラは、奈落払いからの派生技を取ってしまうことができ、さばきに至っては、連続する奈落払いに割り込んでさばけ、反撃することができる。ただし1発目をキッチリしゃがみガードしなければ、2発目をくらってしまうので注意してほしい。



強力な奈落払いからの連携技も、返し技で取れるし、



さばきならば、連続する奈落払いに割り込める。

平八の弱点

二回に分けて平八の強い部分の対処法を述べてきたが、やはり平八にも弱点はある。それは「横移動」だ。平八の技のほとんどは、ホーミング性能がほとんど、いや、まったくないといってもイイぐらいだ。そのため、横移動性能のいいキャラや、各種特殊ステップを装備しているキャラ（ニーナ、ファラン、シャオユウ、ジュリアなど）は展開を有利に運べるだろう。

LPの速いキャラ以外は、平八と正面で撃ち合うにはかなりの危険を伴う。とにかく近い間合いで横移動メインで動いて、平八の怒濤のラッシュをかいくぐって反撃にうつるのが得策といえよう。



近い間合いでの横移動は、直線的な平八の攻撃に有効。



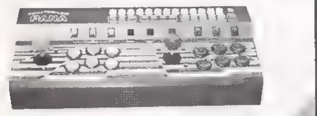
しかし、LPには注意。止められる上に、連携が始まる。

・業務用基板 販売、買取・家庭用TVゲーム・レーザーディスク・ホビー ・トレーディングカード…etc.

ここに記載の商品は四条大宮店にて取扱いしております。
七条河原町店は家庭用TVゲーム取扱い専門店です。

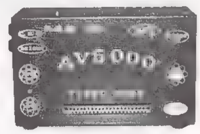
Yellow Bag

PANA TWIN LONG



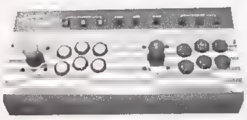
¥38,000

シグマAV−5000



¥26,000

PANA CUSTOM LONG



¥34,000

シグマー8000TB



¥15,800

VEGA JR. ¥29,800



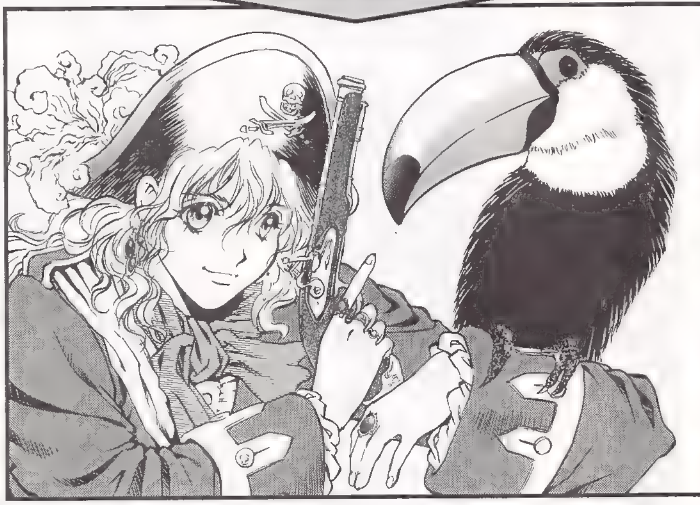
VEGA JR.(DX) ¥36,800

ボードマスター（ボードA）



¥48,000

NEO GEO新作ソフト 予約受付中

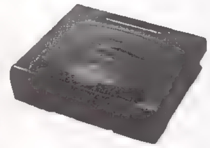


NEO・GEO CD



TELにて特価

SEGA SATURN



TELにて特価

NINTENDO64



TELにて特価

高価買い取り
・家庭用TVゲーム
・業務用基板・レーザーディスク
（アニメ／特撮）

- TVゲーム<SS、PS、N64、SF、GB、FX、NG>その他高価買い取り　FAX→567891#
- 業務用基板高価買い取り　FAX→567899#
- レーザーディスク（アニメ/特撮）高価買い取り　FAX→567892#

詳しくはFAX&TELにて。送り先は四条大宮店へお願いします。

業務用基板販売します。

業務用基板は四条大宮店にて取扱いしております。

在庫確認TELにて。代引き、着払いでお申し込み下さい。
毎週リストを更新します。
80円切手2枚を同封の上、四条店へ送って下さい。

FAX情報→567890#まで

家庭用ゲーム買取価格表&基板情報 FAXサービス利用法

下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルして下さい。（情報料は無料です。）

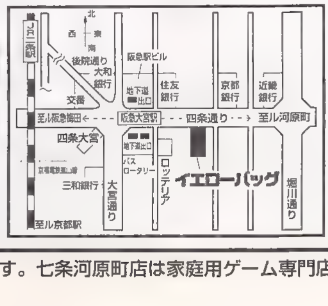
東京	03-3940-6000	大阪	06-455-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000	仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000		

■案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。
ボックス番号を押して最後に#を押して下さい。」

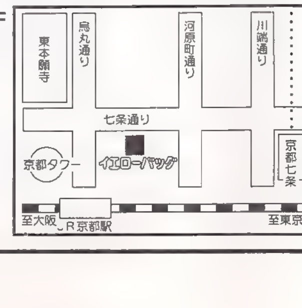
基板を売りたいなら	567899#	基板を買いたいなら	567890#
家庭用ゲーム買取価格表なら	567891#	レーザーディスクなら	567892#
ホビー、おもちゃなら	567893#		

■案内「あなたのFAX番号を市外局番から押して最後に#を押して下さい」
→□□□□□□□#
■案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ち下さい」

京都市下京区四条大宮東入ル南側
四条ファーストビル1F
イエローバッグ
業務用基板その他取扱店　**四条大宮店**
TEL 075-803-0500
FAX 075-821-3814
営業時間11:00〜20:00/年中無休



京都市下京区七条河原町西入南側　KSビル1F
イエローバッグ
家庭用ゲーム専門店（新品・中古）　**七条河原町店**
TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
営業時間12:00〜20:00/年中無休



※通信販売は四条大宮店のみで行っております。七条河原町店は家庭用ゲーム専門店で、通信販売は行っておりません。

皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。　毎週　金曜日に更新されます。

アイレム
- R-TYPE Ⅱ 10K
- R-TYPE レオ 12K
- 迷宮島・妖獣伝 各5K
- イメージファイト 10K
- メジャータイトル 5K
- ジッピーレース 5K
- ロードランナー1・Ⅳ 各18K
- 〃 〃 Ⅱ・Ⅲ 各15K
- ムーンパトロール 15K
- 銀河帝国の逆襲 28K

SNK
- サイコソルジャー 58K
- ファンタジー 58K
- ギャングウォーズ 5K
- ストリートスマート 5K
- ネオジオ業務用
- MV-1 基板 18K

☆☆☆特報☆☆☆
MV-1用メモリーカードスロット
基板、ハーネス一式 10K
メモリーカード(新品) 3枚付

カプコン
- ソンソン 15K
- エグゼドエグゼス 25K
- ガンスモーク 25K
- ストリートファイター 15K
- SF-Ⅱ 5K
- 〃 ターボ 8K
- USネイビー 18K
- アレスの翼 18K
- チキチキボーイ 15K
- ひげ丸 15K
- マジックソード 18K
- ナイツオブザラウンド 15K

CPⅡ 各種 格安

TOA PLAN
- ゴークス(レバー対応) 2K
- ハツグン 15K
- ヴィマナ 8K
- フィグゼイド 6K
- 達人 4K
- 達人王 12K

中古基板は、全商品消費税込みです

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、①現金書留
②代引宅配便(ヤマト便)があります。
代引便の場合、代引手数料が1K加算
送料は1万円未満の注文のみ1K。
1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の
中間ハーネスは2Kです。

分割払い始めました
基板高価買入

コナミ
- グラディウス(電源H付) 35K
- 〃 〃 Ⅱ 20K
- 〃 〃 Ⅲ 25K
- RF-2 (電源H付) 30K
- スーパーヘリ・コブラ (c) 5K
- 悪魔城ドラキュラ 58K
- ツタンカーム 12K
- ハイパーオリンピック 8K
- フロッガー,とおる君 各12K
- サーカスチャーリー 10K
- ローラーゲームズ 8K
- エイリアンズ 35K
- A-JAX 25K
- GX ROMボード格安0.5K~

ジャレコ
- プラスアルファ 28K
- セイントドラゴン(天聖龍) 6K
- スーナーバイⅡ・P-47エイシス
- 海岸戦争・ゲーム天国・グラディア・エンゼルキッス(ROM)各1K
- メカシステムマザー 格安

デコ
- 空手道・ロボコップ 各 5K
- 大相撲 5K
- チャンバラ 38K
- スクランブルエッグ 18K
- ウルフファング 18K
- クルードバスター 5K
- デスブレイド 5K
- ドラゴン忍者 7K
- プロゴルフ・テニス 各3K
- マジカルドロップ 2K
- スーパーバーガータイム 10K

セガ
- アッポー、ロボレス 各12K
- フリッキー 12K
- ファンタジーゾーン 15K
- ヘビーメタル 38K
- カルテット 2 16A 15K
- シャドーダンサー 5K
- ボナンザブラザーズS24) 10K
- クラックダウン S24 10K
- カロリー君vsモグラニアン 8K
- デディボーイブルース 18K
- ラフレシア,ガルディア 各15K
- ピタゴラスの謎 S付 10K
- ワンダーボーイ(c)ペンゴ(c) 各5K
- モンスターランド 12K
- 獣王記,オーライル,レッスルウォ
- ベイルート,イースワット,しのび
- タイムスキャナー 各5K

タイトー
- スペースインベーダーCL 25K
- バイオアタック 35K
- クイックス 純正 18K
- アルペンスキー 25K
- ジャングルキング 25K
- ドクタートッペル探検隊 5K
- 奇々怪界 5K
- べんべろべー 15K
- メイズオブフロット 3K
- シーファイターポセイドン 18K
- 中華大仙,フリップル 各3K
- パズニック, 5K
- バブルボブル 12K
- 黄金の城 18K

- ザ、ピット 10K
- 飛翔鮫(F.SHARK) 5K
- 究極タイガー 5K
- アルカノイド S付 5K
- 〃 リベンジー S付 8K
- ヴォルフィード,バラメデス各3K
- レイメイズ、女三四郎 各15K
- フォーティ ラブ 10K
- グレートソードマン 15K
- グリッドシーカー 15K
- レイフォース 12K
- アラビアンマジック 12K
- リングレイジ 10K
- クレージーバルーン 120K
- フィールドゴール 68K

F-2 マザーボード付
プリルラ38K・メタルブラック20K・カンフロンティア20K・ミスハグ大冒険 5K・キャメルトライ センサー付10K・麻雀クエスト6K・ダイノレックス5K・忍者キッズ5K・MJ-12 5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 7K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー 3K(大基板)

F3-Sub カートリッジ
- ダライアス外伝 1K
- エレベーターAcリターン 0.5K
- パズルボブル2 0.5K
- アッカンベーダー 0.5K
- 逆鱗弾 0.5K
- 究極タイガーⅡ 0.5K
- 一括、各種格安 F3マザー特価

テクモ
- アルゴスの戦士 18K
- スターフォース 15K
- がんばれギンくん 5K
- 雷牙 10K
- サンダードラゴン 10K
- ボンジャック 12K
- ガズラー 18K
- スイマー 18K

テクノス
- くにお君 6K
- ダブルドラゴン 5K
- 西部警察ろく 3K

ニチブツ
- テラクレスタ(FM音源版) 8K
- 五目ならべ(連珠) 3K
- ムーンエイリアン PⅡ(c) 8K
- クレージークライマー(c) 18K
- レジオン、アマテラス 各8K
- ラジカルラジアル 68K
- フリスキートム 98K

UPL
- シュトラール 5K
- ムスタング 5K
- タスクフォースハリアー 5K
- ゴモラ 5K
- ノバ2001 8K

ユニバーサル
- コスミックアベンジャー 68K
- ミスターDO 雪だるま 18K
- ミスターDO (c) 3K
- Mr.Do ワイルドライド 12K
- ジャンピングジャック 15K
- スナップジャック 38K

ナムコ
- ナムコクラッシクVol1 12K
- 〃 〃 Vol2 30K
- アサルト パネル付 25K
- ネビュラスレイ 18K
- ラリーX 18K
- ドラゴンスピリット 28K
- 未来忍者 35K
- ドラゴンバスター 18K
- クロブター 25K
- 子育てQマイエンゼル 2K
- ギャプラス 8K
- ドルアーガの塔 25K
- コズモギャングビデオ 8K
- スカイキッド 28K
- スカイキッド DX 48K
- ホッピングマッピー 58K
- イシターの復活 48K
- フォゾン 38K
- F/A 10K
- スーパーワールドコート 3K
- ニューマンアスレチック 10K
- スーパーパックマン 25K
- ゼビウス、ディグダグ 各5K
- ギャラガ 3K
- パックギャル(ミスパック) 8K
- パックマン(c) 8K
- ハングリーマン 8K
- ポパイパックマン 8K
- タンクバタリアン (c) 8K
- SI ROMキット 各5K
- デンジャラスシード、ワールドコート、ピストル大名、ワースタ、

一珍品・逸品一 その他
- クラッシュローラー 12K
- エクイテス 28K
- タイタン 25K
- ナンバークラッシュ 25K
- サファリーラリー 80K
- タイムアタッカ(ブロック) 15K
- ジャンピューター 8K
- ミサイルコマンド P付 68K
- ドンキーコング (c) 12K
- センティピード 38K
- タイムトンネル 58K
- ペッタンピュー 120K
- フライボーイ 28K
- サーカス(風船割り) 80K
- ゾディアック(オルカ) 28K
- ボレンチ 28K
- ヤマト、ジャンプバグ各15K
- シルバーランド 28K
- ペラチャン 28K
- リバーパトロール(c) 18K
- フェニックス 10K
- ブラックホール 15K
- レッドUFO 15K
- ストリーキング 15K
- 激走(イースタンCO. 28K

麻雀
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀,ファンクラブ 夏物語,麻雀フライデー,ズームイン,麻雀大予言,ねるとん詐欺団,ミラージュ,麻雀学園,グッとE雀,殺人事件,大人の麻雀、各1Kトリプルウォーズ,クラブ90,パニックスタジアム, 華折鶴、舞妓花 各2K スーパーリアルⅢ3K,スーパーリアルⅣ5K,スーパーリアルV 4K,着せ替え麻雀5K

大型機の迫力が家庭で
- ダライアス (3画面) EXT.コム付 58K◎
- 忍者ウォーリアズ (3画面) 88K◎
- サンダーブレード (a) 8K
- アフターバーナー Ⅱ (a) 8K
- ギャラクシーフォースⅡ (a) 20K◎
- ラッドモビール or ラッドラリー 10K
- ハイパークラッシュ コナミ 28K
- サイバースレッド V21(a) 20K
- スターブレード V21(a) 18K
- エアーコンバット V21(a) 18K
- ソルバルウ V21(a) 18K
- ギャラクティツクストーム 28K◎
- ナイトストライカー 38K◎

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力)TVは、1台でOK!
3台も可
画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付
V21システム は+5V20A電源とPC用ジョイスティック(アナログ)とコンボハーネスが付いています。マザーシステムですので他の基板は8K

※コンボ以外はアンプが必要(2K)→ジョイスティック(1本)2K
大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

COMBOAVをお買上げの方に、ゲーム基板(JAMMA コネクター)+JAMMAハーネスをサービス

中古基板は全商品消費税込みです

☆初心者大歓迎☆　SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。リスト以外にも豊富に取揃えてあります……店頭掲示中

定休日 日曜日 (祭日は営業)
営業時間 PM1:00~7:00

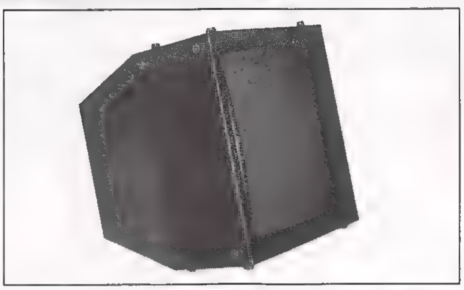
COMBO AV + M-18 RGBモニター 入門用にも最適

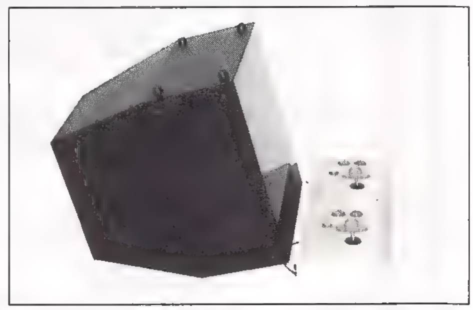
18インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN
(各種家庭用ゲーム機もOK)

■ 仕様 (本体保証 6カ月)
◇ スチール製キャビネット入り
◇ 15,24kHz両用
◇ 18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
◇ サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇ 縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇ 18インチ 中古価格¥38,000 (程度良)税・送料別
◇ 25インチもあります。 中古価格¥58,000 (税・送料別)





25インチもあります 中古価格¥58,000(税・送料別)

18インチモニター+コンボAVセット
¥59,000(税・送料別)
JAMMAハーネス+サービス基板、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



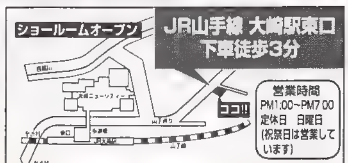
映像信号（シンクロ）より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速（MAX60発/秒）でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。（16段階調整）

中古基板情報はFAXで!24時間OK!
●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

新型コンボAV発売中!!
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…¥28,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売……¥3,000

満足のいく性能で安心価格



〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区大崎1-20-16)
TEL.03-3490-5201(代)
FAX.03-5496-1047

買い取り表です。お得な交換始めました。

1Kは千円です。買い取り対象の商品の販売はしておりません。買い取り表は1ヶ月前の価格です。必ず担当にTELしてください。

買い取り注意事項

- ●学生、18歳未満の方は親の同意書が必要になります。
- ●商品の送料はお客様負担でお願い致します。
- ●代金は銀行振込させて頂きます。
- ●買い取りさせて頂いた商品に関しての返品は致しません。
- ●故障品、買い取り出来ない商品に関しては返品致します。
- ●注意を守らない場合、当社に掛かる負担金を請求させて頂きます。
- ●買い取り値段の変更がある場合もありますので、必ずお電話にて確認後送って下さい。

交換システムの説明

商品1万円の買い取りの場合
○現金なら1万円振り込みます
○交換なら1万1千円分（追い銭でそれ以上の商品も可）と交換いたします。

1割お得です

ア行

アベンジャーギャラクティックストーム	10
アウトゾーン	4
アクウギャレット	15
アラビアンマジック	14
アンダーカバーコップス	11
アラビアンファイト（4P）	8
アステリクス	8
ウルトラ闘魂伝説	3
ウルトラ警備隊	8
エイトフォース	6
エイリアンVSプレデター	22
X-MEN vs SF	40
X-MEN vs SF（ソフト）	18
SDガンダムレインボー大陸戦記	3
ST-Vマザー	40
X-MEN（コナミ）	8
19XX（ソフト）	11
19XX	32
大江戸ファイト	3
大牌砦	5

カ行

ガンバード	7
ガンネイル	5
ガンダーラ	16
海底大戦争	17
ギャルズパニック	3
ギャルズパニックII	4
ギャルズパニックIII	9
ギャルズパニックIV	15
キングオブドラゴン	6
グリッドシーカー	7
グレート1000マイルラリー	4
剣豪	3
ゴールデンアクスII（4P）	20
ゴールデンアクス	3
極上パロディウス	13
豪血寺一族	4
豪血寺一族II	10
豪血寺一族III	15

サ行

サイレントドラゴン	5
サンドスコーピオン	3
サンダーゾーン	4
サンダードラゴン	3
サンダードラゴンII	15
サンダーフォックス	6
サンセットライダー	15
ジオストーム	10
ジョー&マック	3
ジョー&マックリターンズ	8
シャドーフォース	6
ジャッキーチェン	15
上海II	8
上海III	9
JJスコーカーズ	7
G.Iジョー	18
CPS-IIマザー	18
ストリートファイターII	3
ストリートファイターII'	3
ストリートファイターII'T	4
ストリートファイターゼロ2	21
スカイスマッシャー	3
スーパースラムズ（バンプレ）	15
ストームブレード	19
スノーブラザーズII	8
スノーブラザーズ	3
ストライカーズ1945	18
スーパーフットボールチャンプ	53
スラムダンク（ケーブル付）	6
ゼロチーム	12
セクシーパロディウス	25
セーラームーン	15
戦国エース	7
戦国ブレード	10
ソニックウイングス	4
ソニックファイター	70
ソウルエッジ	23
ソウルエッジII	28

タ行

ダブルウイング	5
ダンジョン&ドラゴンズ2	40
タンクフォース	12
ダンクマニア	15
ダイエットGOGO	4
ダイナマイト刑事	50
ダイナマイトB.B（パネル2枚）	105
タントアール	2
タンブルポップ	3
大王	10
ツインイーグルII	19
デスブレイド	3
★デッドオアアライブ（Bタイプ）	70
鉄拳	23
鉄拳2　Aバージョン	38
鉄拳2　Bバージョン	40
鉄拳3	150
ドラグーンマイト（キック線）	25
ドギューン	3
ドラゴンボールZ（バンプレ）	3
ドラゴンボールZII	7
闘神ブレイザース	5
首領蜂	26
怒首領蜂	70
牌砦	2
闘姫伝承（エンジェルアイズ）	18

ナ行

ナイトスラッシャー	18
ナックルバッシュ	9
ナックルヘッズ	3
ナムコクラシックI	7
ナムコクラシックII	23
★ネビュラスレイ	12
ノストラダムス	5

ハ行

バイオレントストーム	20
バッキーオヘア	9
バツグン	9
バブルメモリーズ	50
バーチャロン（2セット・ケーブル付）	140
ハットトリックヒーロー93	6
バーチャストライカー	105
ヒーラップボーイ	6
ヒーデットバレル	6
ビッグファイト	9
フック	6
ファイナルファイト	3
ファイナルスターフォース	6
フィグゼイド	4
ファイヤーバレル	12
ファンキージェット	3
ファイターズヒストリー	3
ブラッドブラザーズ	5
プレミアサッカー	5
プライムゴールEX	12
★ファイティングバイパーズ	70
F／A	3
ヘブンズゲート	20
ボンバーマン	2
ボンバーマンワールド	10

マ行

マッドシャーク	10
マーブルスーパーヒーローズ	33
マーブルスーパーヒーローズ（ソフト）	10
MSH vs SF	70
MSH vs SF（ソフト）	48
マーシャルチャンピオン	7
マクロス	6
★マクロスプラス	22
マジンガーZ	8
マイルスマイル	3
ミスティックウォーリアー	18
メジャータイトルII	3
メタモルフィックフォース	22
燃えよごんたII	4

ラ行

ラビットヒーロー	12
ラストブロンクス	70
ライトブリンガー	7
雷電	9
雷電II	25
雷電DX	28
雷電ファイターズ	60
龍神	8
リーサルエンフォーサズII（PCB）	25
レジオネア	7
ロボコップII	4
ロックマン	4
64番街	8

ワ行

ワールドラリー	10
湾岸戦争	17

ネオジオ

得点王IV	8
ブレイカーズ	7
ビッグトーナメントゴルフ	7
メタルスラッグ	6
キングオブファイター96	4
リアルバウト餓狼伝説SP	4
ダブルドラゴン	3
ダンクドリーム	3
キングオブファイターズ95	3
パズルボブル	2
サムライ天草降臨	2
パズルでポン	2
ネオジオハード（1スロ）大	10
ネオジオハード（1スロ）中	12
ネオジオハード（1スロ）小	14
ネオジオハード（2スロ）	13
★ネオジオハード（4スロ）	15

販売表です。よろしくお願い致します。

販売表です

筐体販売価格

セガ	エアロシティー	(W660	D830	H1320)	¥40,000より
セガ	アストロシティー	(W750	D905	H1443)	¥120,000より
カプコン	Qグランダム25	(W800	D965	H1425)	¥55,000より
ジャレコ	ポニーマークIII25	(W600	D740	H1060)	¥35,000より

運送会社変更の為、運送料大幅低下!!

注意：筐体の支払いは、代引き出来ません。
入り口の幅をはかって、注文してください。
基本的に返品は受け付けておりません。（返品の場合は買い取りになります）
発送は入金確認後1週間くらいかかります。（整備の為）

パナツイン・パナカスタム・コンボAV取扱店!!

- ●代引き出来ない商品もあります。また代引きの際は手数料もお支払い下さい。商品は全て着払いで発送致します。
- ●故障以外の返品は一切承りません。尚、商品がお手元に届いた次の日までにお電話が無い場合の返品は故障と認めませんのでご了承下さい。
- ●基板の価格、在庫は常に動いております。最新基板リストは80円切手2枚同封の上、GM係までお手紙ください。
- ●来社の際は、必ず担当に伝えた後来社下さい。
- ●当店の価格は全て消費税は含まれておりません。
- ●届きました商品の納品書等は必ず目を通して下さい。
- ●商品に関する全ての質問はお客様の方からお願いします。
- ●商品内容の質問にはお答えしかねます。ご了承下さい。

●法人ローン可能!!

来社出来なくても
ローン組めます
最高36回

カプコンPCB

F1ドリーム	¥5,000
虎への道	¥10,000
戦場の狼	¥8,000
SF（ボタンVER）	¥18,000
マッドギア	¥5,000
サイドアームズ	¥9,000
ニモ	¥35,000
サイバーボッツ（SUB）	¥10,000
クイズ虹色町の奇跡（SUB）	¥8,000
ヴァンパイアセイヴァー（SUB）	¥28,000
SFIII（ソフト）	¥8,000
ウォーザード（ソフト）	¥6,000

タイトーPCB

サイキックフォース	¥25,000
レイメイズ	¥32,000
奇々怪々	¥10,000
ドンドコドン（F2込）	¥4,000
グレートソードマン	¥16,000
功里金団	¥5,000
チャイニーズヒーロー	¥10,000
火激	¥3,000
スラップショット	¥3,000
トップランキングスター	¥5,000
インベーダーDX	¥4,000
VSホットスマッシュ（P無）	¥3,000
アルガノイドリターンズ（SUB・P付）	¥18,000

ナムコPCB

ディグダグ	¥5,000
ゼビウス	¥6,000
フォゾン	¥60,000
グロブダー	¥35,000
モトス	¥40,000
ギャプラス	¥8,000
アウトフォクシーズ	¥18,000
コズモギャングザビデオ	¥6,000
ドラゴンセイバー	¥18,000
ギャラガ	¥6,000
子育てクイズマイエンジェル	¥3,000
ワールドコート（ROM）	¥3,000
ピストル大名の冒険(ROM)	¥3,000
デンジャラスシード（ROM）	¥4,000
妖怪道中記（ROM）	¥5,000
ギャラガ88（ROM）	¥10,000

セガPCB

アッポー	¥13,000
ロボレス2001	¥10,000
エンゼルキッス	¥13,000
フラワー	¥6,000
テトリス	¥3,000
コラムス	¥3,000
バーチャファイター2（P無し）	¥15,000
バーチャロン（P付・H無し）	¥99,000
イントロドンドン（カセット）	¥3,000
蒼穹紅蓮隊（カセット）	¥3,000
ゴールデンアクスII	¥28,000
コラムス97（カセット）	¥7,000
ぷよぷよSUN（カセット）	¥8,000
ウイングウォー純正コンパネ	¥8,000

データPCB

マジカルドロップ	¥3,000
魔境戦士（レバー付）	¥30,000
マジカルドロップ+1	¥5,000
クールドバスター	¥3,000
のぼらんか	¥25,000
バルターダッシュ	¥12,000
ダークシールII	¥10,000

コナミPCB

とべ！ポリスターズ	¥25,000
ハイパーアスリート	¥18,000
サンダークロス	¥18,000
ローラーゲームズ	¥10,000
クレイジーコップ	¥6,000
進め対戦ぱずるだま	¥3,000
ザ・ハスラー	¥12,000
ヘクシオン	¥4,000
ゴルフィンググレイツ（P無）	¥3,000
大好キッス（SUB）	¥3,000
対戦とっかえだま（SUB）	¥6,000
ときメモ対戦ぱずるだま（SUB）	¥3,000

ジャレコPCB

メガシステム32（ソフト付）	¥16,000
グラディア（SUB）	¥3,000

その他PCB

ラビオレプス	¥15,000
ファイヤートラップ	¥12,000
ブラックタッチ	¥5,000
ウォーオブエアロ	¥5,000
さるカニはむゾウ（SUB・P付）	¥8,000
エクストリームダウンヒル	¥3,000
ストリートスマート	¥3,000
コンバットライブス	¥3,000
脱獄	¥3,000
忍者くん阿修羅の章	¥18,000
ペンギンくんウォーズ	¥18,000
キャノンダンサー	¥18,000
隠忍	¥20,000
バトルガレッガ	¥48,000
サンダードラゴンII	¥23,000
卒業証書	¥3,000
燃えよゴンタ	¥4,000
ななめでマジック	¥3,000
パズリ	¥4,000
テキパキ	¥8,000
もうぢゃ	¥3,000
パズル番長	¥4,000
ねらってチュー	¥3,000
バルキューブ	¥5,000
そこぬけ対戦ゲーム	¥4,000
プレステ変換基板	¥35,000
連珠貴族	¥8,000
五月陣戦	¥6,000
三刻志	¥10,000
ソルディバイド	¥30,000
クイズセーラームーン	¥23,000

ネオジオ

ゴーカイザー	¥5,000
マジカルドロップ2	¥3,000
ステークスウイナー2	¥3,000
マネーアイドルエクスチェンジャー	¥12,000

麻雀PCB

雀々しましょ（SUB）	¥10,000
恋こいしましょ	¥15,000
麻雀ファンタジックラブ	¥15,000
麻雀同級生	¥8,000
麻雀若草物語	¥12,000

奉仕品

（1万円以上お買い上げの方に限ります）
（個数に制限は有りません。幾つでも可）

沙羅曼蛇2（SUB）	¥500
ワースタ92（ROM）	¥100
ワースタ89（ROM）	¥100
リッジレーサー（ROM）	¥2,000
バイパーフェーズ1（SUB）	¥500
エンゼルキッス（SUB）	¥500
早押し王座（SUB）	¥500
キース&ルーシー（SUB）	¥800
ドリフトアウト94（SUB）	¥800
さるカニはむゾウ（SUB）	¥1,500
マジカルエラーを探せ	¥500
ぷよぷよ	¥1,000
クラッチヒッター	¥800
スーパーワールドコート	¥1,500
コズモギャング・ザ・パズル	¥1,000
エメラルディア	¥1,000
能力向上委員会	¥500
中華大仙	¥1,500
クイズ島	¥1,000
子育てクイズマイエンジェル	¥2,000
ウイングウォー純正コンパネ	¥5,000
バーチャロン純正コンパネ(VS用)	¥4,000

営業時間
10:00〜19:00
定休日
日曜・祝日

SUN CO., LTD.
(有)サンカンパニー
神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1 TEL.044-954-9459 FAX.044-966-8287



ゲーム・アニメ・コミックファン集まれ！電話で楽しむ声の情報ワンダーランド。

花まる！ボイスメール

今すぐ知りたい楽しい情報がいっぱい！

ペンフレンド・サークル仲間募集
売ります・買います・交換します
秘技・攻略情報
歌・ものまね
etc.

Plooo Plooo Plooo

みんなのGOODなおしゃべりで番組を盛り上げちゃおう!!!

PLAY 花まる!ボイスメール

☆情報を聞く時は

☎0990-515-704

表のBOX番号数字４桁○○○○をダイヤル！

REC 情報登録センター

☆情報を録音する時は

☎03-5951-9321

表のBOX番号数字４桁○○○○をダイヤル！

情報登録センターに録音された情報は、一旦花まる事務局に登録されDJオペレーターが内容を確認し編集をして花まる!ボイスメールで紹介します。NTTの規定により提供できない情報があります。気を付けて録音してください。

▶提供できない情報

電話・携帯・PHS・プライベートボックスの番号→連絡先は住所・ポケベル・表のBOX番号として下さい。/売買の具体的な値段や安く売ります等のディスカウント情報→手紙等でやりとりして下さい。/悪口やプライバシーを侵害する情報/恋人募集等不特定男女間の媒介になる情報。

提供:上正路則子　発信地:東京　標準利用時間:3分 300円

情報の録音方法

情報は次の順番でハッキリ録音しよう。ゲームの感想などみんなの楽しいおしゃべりをお待ちしてます。

1. 名前プロフィール
2. 内容
3. 連絡先（必要な場合のみ）

録音例

▶5912 ファイナルファンタジー
このゲームが大好きな○○です。ストーリー、キャラクターとも最高です。皆さんの感想を花まる事務局に寄せて下さい。文通してくれる方は△△-XX までお手紙を下さい。

▶5034 秘技・攻略情報　教えて
RPGゲーム○○を最近買いました。最後のダンジョンがクリアできません。攻略法を教えてください。情報はお手紙か「7031秘技・攻略情報教えます」までお願いします。

超人気 自分専用のBOXで10倍楽しめる ムウネット

☎03-5951-1191

BOX番号数字４桁○○○○をダイヤル！

メールを聞く時は再生パスワード○○○○をダイヤル

メールを録音する時は録音パスワード○○○○をダイヤル

★自分のBOXを登録するには数字の①をダイヤル

つながらない時は ☎03-5951-1191

5035 フリートーク
5036 ペンフレンド
5004 コンシューマゲーム友達募集
5030 アーケードゲーム友達募集
5031 秘技・攻略情報 教えます
5034 秘技・攻略情報 教えて！
5032 売ります
5033 買います
5041 キャラクターのコーナー 好きなキャラクターについてトコトン語ろう！
5042 ゲーム御意見板
5043 おすすめゲーム情報
5008 コスプレ大作戦 コスプレ仲間を探したり、衣装などの情報交換に使ってね！
5009 声優大好き
5012 ものまねグランプリ
5013 電話のど自慢
5002 アニメ
5003 コミック
5005 同人誌
5006 ラジオ
5017 イベント・サークル情報 サークル会員を探したり、イベントやサークル情報の告知に使ってね。
5050 北海道(地区別) 地区別に情報の交換をしてね。
5051 東北・北陸(地区別)
5052 関東(地区別)
5053 関西(地区別)
5054 中国・四国(地区別)
5055 九州・沖縄(地区別)
5099 開局リクエスト 開局して欲しいゲームフォーラムのリクエストを入れてね。

8100 ア行 ☆ゲーム☆
5901 アークザラッド
8111 アームドポリスバトライダー
8113 RPGツクールシリーズ
5929 I.Qインテリジェントキューブ
5930 悪魔城ドラキュラＸ月下の夜想曲
8112 アコードコア
5129 アンジェリーク
8106 アルバートオデッセイシリーズ
5986 イースシリーズ
5934 EVE burst error
5935 糸井重里のバス釣りNo.1
5987 ウイザードリーシリーズ
8107 ウォーザード
8104 エースコンバットシリーズ
8110 Over Blood
8200 カ行 ☆ゲーム☆
8201 下級生シリーズ
8205 風のノータム
8213 カルネージハート
5923 餓狼伝説シリーズ
8215 がんばれゴエモン
8216 ガンバレット
8207 がんばれ森川君２号
5938 機動戦士ガンダムシリーズ
8214 キングスフィールドシリーズ
8217 ギャロップレーサー
5943 クロックタワーシリーズ
8128 クロノトリガー
5989 グランディア
8203 GROOVE ON FIGHT
8208 クイスなないろDREAMS～虹色町の奇跡～
8219 月華の剣士
8210 幻想水滸伝
8211 攻殻機動隊
8212 刻命館
8300 サ行 ☆ゲーム☆
8309 サイキックフォース
5902 さくら大戦
5945 サガフロンティア
5946 サムライスピリッツシリーズ
5948 三國志シリーズ
5991 ザ・キング・オブ・ファイターズシリーズ
5949 ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～
5950 新世紀エヴァンゲリオンシリーズ
8310 Ｇダライアス
8311 スカッドレース
8312 ゼビウスシリーズ

8313 ゼルダの伝説シリーズ
8302 スターフォックス64
5903 ストリートファイターシリーズ
5904 スーパードンキーコングシリーズ
5905 スーパーマリオシリーズ
5954 スーパーボンバーマンシリーズ
5955 スーパーロボット大戦シリーズ
5924 聖剣伝説シリーズ
8307 ZERO DIVIDEシリーズ
8308 センチメンタルグラフィティー
5956 ソウルエッジ
5994 卒業シリーズ
8314 ソルティバイド
8400 タ行 ☆ゲーム☆
8409 タイムクライシス
5921 タクティクスオウガ
5957 たまごっち
5996 ダービースタリオンシリーズ
8402 誕生～Debut～シリーズ
8404 大戦略シリーズ
8410 チョコボの不思議なダンジョン
5958 チョロQシリーズ
5906 鉄拳シリーズ
5907 電脳戦機バーチャロン
5926 天外魔境シリーズ
5998 伝説のオウガバトルシリーズ
8405 提督の決断シリーズ
8411 テイルズ・オブ・デスティニー
8412 テッド・オア・アライブ
8413 DEPTH
8414 電車でGO
8415 DX人生ゲームシリーズ
8416 トーキョーウォーズ
5908 ときめきメモリアルシリーズ
5922 闘神伝シリーズ
5962 トゥルー・ラブストーリー
8401 トバルシリーズ
8417 ドドンパチ
5909 ドラゴンクエストシリーズ
5999 同級生シリーズ
8500 ナ行 ☆ゲーム☆
8507 ナムコミュージアム
8501 Neorude（ネオリュード）
8502 ノエル
8600 ハ行 ☆ゲーム☆
8612 はじめの一歩
5910 バイオハザードシリーズ
5911 バーチャファイターシリーズ

8602 ヴァンパイアハンターシリーズ
5967 パラッパラッパー
8613 パラサイト・イヴ
5968 パズルボブルシリーズ
5912 ファイナルファンタジーシリーズ
5920 ファイアーエンブレムシリーズ
8614 ファイティングウーシュ
8615 フロントミッションシリーズ
8616 FEDA2～ホワイト
8617 FORMULA1
5971 ブシドーブレード
5913 ぷよぷよシリーズ
8618 ブレス・オブ・ファイヤー
8619 ヴァンパイアシリーズ
8608 プリンセスメーカーシリーズ
8620 ベルトロガー９
5914 ポケットモンスターシリーズ
5915 ポポロクロイス物語
8604 ポリスノーツ
8700 マ行 ☆ゲーム☆
5975 マクロスシリーズ
8701 マジカルドロップシリーズ
8704 マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～
8705 MARICA～真実の世界～
8712 みんなのGOLF
5916 女神異聞録～ペルソナ～
8702 メルティランサーシリーズ
8713 メタルブラック
8709 女神転生シリーズ
8710 モンスターファーム
8711 モータルコンバット
8800 ヤ・ラ・ワ行 ☆ゲーム☆
8810 悠久幻想曲
8801 ラングリッサーシリーズ
8802 ランスシリーズ
8803 ラストブロンクス
5981 リフレインラブ～あなたに逢いたい～
8811 リアルサウンド～風のリグレット～
8812 リッジレーサーシリーズ
8815 リング・オブ・サイアス
8816 ルナティックドーン
8817 レイフォース
8804 ルナシルバースターストーリー
8807 RUN ABOUT
5928 ロマンシングサガシリーズ
5982 ロックマンシリーズ
5983 ワイルドアームズ
8814 わくわく７

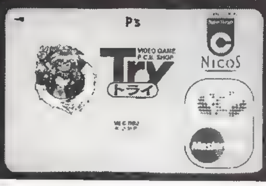
5000 アニメ・コミック
5119 X
5251 カードキャプターサクラ
5212 機動戦艦ナデシコ
5211 機動新世紀ガンダムX
5236 キューティーハニーＦ
5217 金田一少年の事件簿
5233 グラビテーション
5235 原獣文書
5250 声をきかせて
5344 365日の恋人
5330 少女革命ウテナ
5314 新機動戦士ガンダムW
5120 新世紀エヴァンゲリオン
5318 地獄先生ぬ～べ～
5322 SLAM DUNK
5325 スレイヤーズ シリーズ
5303 セイバーマリオネットＪ
5329 卒業Ｍ
5404 逮捕しちゃうぞ
5433 中華一番！
5412 超時空要塞マクロス
5401 天空のエスカフローネ
5424 天地無用シリーズ
5425 東京バビロン
5426 ドラゴン騎士団
5413 ドラゴンボールＧＴ
5604 ハイスクールオーラバスター
5607 爆走兄弟レッツ&ゴー!
5603 爆れつハンター
5644 バナナフィッシュ
5616 美少女戦士セーラームーンシリーズ
5624 ふしぎの海のナディア
5630 ふしぎ遊戯
3645 フリーマンヒーロー
5622 BRONZE-ZETUAI Since1989-
5608 封神演義
5637 炎の蜃気楼
5618 炎のミラージュ
5638 ポケットモンスター
5705 マクロス７
5707 魔法少女プリティ・サミー
5712 名探偵コナン
5819 勇者王ガオガイガー
5805 勇者指令ダグオン
5806 幽遊白書
5818 レベルE
5814 るろうに剣心

注意事項

- 商品の売買による受け渡しには、郵便局の代金引換郵便をおすすめします。
- 地域によっては遠距離通話料が加算されます。
- 未成年の方は親の承諾を得て使おう。
- 利用者間のトラブルには対処しかねます。ルールを守って楽しく使ってね。
- 著作権、肖像権に関わるものの売買は法律で禁止されています。
- このサービスはファンから寄せられた情報をもとにフォーラムを構成しています。制作事務所、ファンクラブ、サークル等とは無関係です。
- 電話の掛け過ぎに注意しましょう。

問合せ先／花まる事務局
TEL／03-3981-4708
住所／〒171東京都豊島区池袋3-26-25-390

マニアにうれしい 日本信販トライカード 初心者にやさしい



《入会申し込み受け付け中》……その場ですぐお買物できるトライメンバーズカード即時発行致します。JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。らくらくショッピングクレジット（3～60回）も取り扱い中。※通販でのクレジットもできます（手続きカンタン）。

出世大相撲	5,000
スクランブルエッグ	10,000
ザインド・スリーナ	15,000
ジャレコ	
ゲーム天国	30,000
テトリスプラス	32,000
スーチーパイⅡ	30,000
ゲーム天国（ソフト）	1,000
テトリスプラス（ソフト）	3,000
スーチーパイⅡ（ソフト）	1,000
ベストバウトボクシング	25,000
モモコ120%	45,000
天聖龍	6,000
銀河任⊠伝	25,000
NEO-GEO業務用	
MV1	特価
MV1-A	特価
MV1-B	特価
MV1-F	特価
MV1-FZ	特価
ザ・キングオブファイターズ'97	新作
マジカルドロップ3	特価
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	10,000
ブレイカーズ	18,000
わくわく7	15,000
サムライスピリッツ天草降臨	10,000
風雲スーパータッグバトル	特価
ステークスウィナー2	特価
2020年スーパーベースボール	1,000
8マン	1,000
ASOⅡ	1,000
NAM-1975	1,000
THEスーパースパイ	1,000
アンドロデュノス	2,000
オペレーションラグナロク	5,000
餓狼伝説	1,000
餓狼伝説2	1,000
餓狼伝説SPECIAL	1,000
餓狼伝説3	1,000
ギャラクシーファイト	1,000
キングオブザモンスターズ	1,000
キングオブザモンスターズ2	1,000
クイズキングオブファイターズ	2,000
クイズ大捜査網	2,000
クイズ名探偵ネオ&ジオ	2,000
ぐるりん	1,000
ゴーストパイロット	1,000
ザキングオブファイターズ'94	2,000
ザキングオブファイターズ'95	6,000
ザキングオブファイターズ'96	8,000
サッカーブロール	1,000
サムライスピリッツ	1,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	3,000
将棋の達人	特価
真サムライスピリッツ	1,000
雀神伝説	5,000
神凰拳	10,000
すごろく麻雀みなさんのおかげさまです	2,000
ステークスウィナー	4,000
戦国伝承	1,000
戦国伝承2	1,000
ソニックウイングス2	4,000
ソニックウイングス3	10,000
ダブルドラゴン	10,000
ダンクドリーム	8,000
超人学園ゴウカイザー	8,000
痛快GANGAN行進曲	1,000
天外魔境真伝	6,000
トップハンター	4,000
得点王	1,000
得点王2	1,000
得点王3	特価
ニンジャマスターズ	10,000
ネオ・ドリフトアウト	8,000
バーニングファイト	1,000
パニックボンバー	2,000
パズルdeポン！	5,000
パズルボブル	4,000
パルスター	6,000
パワースパイクⅡ	1,000
ビューポイント	10,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	1,000
ファイトフィーバー	10,000
ファイヤースープレックス	1,000
フットボールフレンジー	1,000
フライングパワーディスク	5,000
風雲黙示録	2,000
ベースボールスターズプロ	1,000
ベースボールスターズ2	1,000
麻雀狂列伝	3,000
マジカルドロップ2	10,000
まる子デラックスクイズ	4,000
ミューテーションネイション	1,000
ミラクルアドベンチャー	4,000
メタルスラッグ	15,000
ライディングヒーロー	1,000
ラギ	3,000
ラストリゾート	2,000
リーグボーリング	4,000
リアルバウト餓狼伝説	6,000
龍虎の拳	1,000
龍虎の拳2	1,000
龍虎の拳外伝	3,000
ロボアーミー	1,000
ワールドヒーローズ	1,000
ワールドヒーローズ2	1,000
ワールドヒーローズパーフェクト	1,000
ワールドヒーローズ2JET	1,000
雀神伝説	5,000
バンプレスト	
クイズ美少女戦士セーラームーン	52,000
マクロス	15,000
ウルトラマン	2,000
機動戦士ガンダムEX REVUE	12,000
超時空要塞マクロスⅡ	12,000
SDガンダムサイコサラマンダーの脅威	3,000
ユニバーサル	
Mr.Do！VSユニコーン	18,000
Mr.Do！ワイルドライド	18,000
Mr.Do！（C）	4,000
ジャンピングジャック	20,000
レディーバグ	18,000
テクモ	
デッドオアアライブ	特価
ギャロップレーサー	特価
アルゴスの戦士	25,000
S.T.G	3,000
能力向上委員会	1,000
クイズDNAの反乱	1,000
でろーんでろでろ（ソフト）	1,000
ティードオフ	2,000
闘姫伝承エンジェルアイズ	35,000
忍者龍剣伝	8,000
雷牙	8,000
クイズがくえんパラダイス	2,000
ワイルドファング	3,000
ボンジャック	15,000
ガズラー	10,000
SNK	
サイコソルジャー	65,000
アテナ	20,000
ストリートスマート	3,000
バトルマニア	5,000
名人戦	8,000
ハル21	18,000
怒（P無）	6,000
怒号層圏（P無）	15,000
バミューダトライアングル（P無）	45,000
SAR（P無）	10,000
バトルフィールド（P無）	8,000
ファイティングサッカー	1,000
ファイティングゴルフ	1,000
脱獄	5,000
ASO	18,000
帰ってきたチャンピオンベースボール	1,000
ヴァンガードⅡ	10,000
ワールドウォーズ（P無）	38,000
タッチダウンフィーバー	1,000
その他	
ソルディバイド	25,000
疾風魔法大作戦	10,000
バイパーフェイズワン（ソフト）	1,000
バイパーフェイズワン・New（ソフト）	1,000
戦球	38,000
さるかにハムぞう（P無し）	45,000
富士山バスター	8,000
バルキューブ	8,000
ばずり	3,000
卒業証書	2,000
ブレイゾン	2,000
連珠貴族	3,000
オメガファイター	6,000
クレイジーコング	10,000
カンガルー	12,000
カンガルー（C）	5,000
ドントアール	2,000
将棋	5,000

トライ　ホームページ開設！
http:// www.try-inc.co.jp/

もうぢゃ	2,000
ブラックホール	30,000
ギャルズパニック	5,000
ギャルズパニックⅡ	12,000
ギャルズパニック3	20,000
セルフィーナ	14,000
JUJU伝説	6,000
ホールランド	38,000
リバーパトロール	58,000
マーカム	6,000
ウォリアーブレード	20,000
クラッシュローラー	18,000
バーチャボーリング（P無）	1,000
クイズ激烈スクランブル	1,000
オーマイガー！	3,000
スリバー	8,000
三刻志	18,000
タスクフォースハリヤー	8,000
クレイジークライマー	35,000
クレイジークライマー2	30,000
マジカルエラーをさがせ！	1,000
エキサイティングサッカー	1,000
ウェルトリス	3,000
スパイナルブレーカーズ	5,000
スーパーバレーボール	1,000
ミスタークーガー	5,000
ドリームショッパー	12,000
プログレス	2,000
エアーウルフ	5,000
五月陣戦	3,000
ポンピングワールド	3,000
スーパーイーグルショット	2,000
ドンデンラバー　Vol.1	5,000
ススメ！マイルスマイル	5,000
燃えよゴンタ!!	6,000
上海Ⅱ	25,000
爆裂クラッシュレース	8,000
プレイガール2	3,000
ワールドラリー	8,000
スカイスマッシャー	10,000
麻雀	
ラブリーポップ麻雀雀々しましょ	特価
ジャンジャンパラダイス	特価
スーパーリアル麻雀PV	10,000
スーパーリアル麻雀PⅢ	4,000
スーパーリアル麻雀PⅡ	4,000
プリンセスリーグ	3,000
麻雀クリニック	5,000
麻雀大予言	1,000
麻雀夏物語	1,000
レディーハンター	1,000
スーパー（禁）版	10,000
ミラージュ　妖獣麻雀伝	2,000
グッとE雀	2,000
アイドル麻雀放送局	1,000
熱血　麻雀宣言！	1,000
美女っ子学園	1,000
麻雀好きの懲りない面々	2,000
[illegible]	3,000
華弥生	3,000
チャイニーズカジノ	1,000
とってもE雀	2,000
実録（恥）麻雀	1,000
麻雀遊技	1,000
プロ麻雀　極	5,000
麻雀ハイパーリアクション（サブ）	500
麻雀ビタミンC	1,000
麻雀フライデー	1,000
まーじゃん競馬王	1,000
セーラーウォーズR	15,000
スーパー華パラダイス	2,000
笑いの華天使	2,000
麻雀禁じられた遊び	2,000
[illegible]	1,000
麻雀ギャル10連発	1,000
下取りコーナー	
G-DARIUS	相談
鉄拳3	相談
ザ・キングオブファイターズ'97	相談
ヴァンパイアセイヴァー	相談
ヴァンパイアセイヴァー2	相談
ヴァンパイアハンター2	相談
MSH vsストリートファイター	相談
X-MENvsストリートファイター	相談
ストリートファイターEX plus	相談
ストリートファイターEX	相談
クイズなないろドリームス	相談
ストZERO2ALPHA	相談
マーヴルスーパーヒーローズ	相談
サイバーボッツ	相談
ダンジョン&ドラゴンズ	相談
エイリアンVSプレデター	相談
ダンシングアイ	相談
レイストーム	相談
サイキックフォースEX	相談
ダンクマニア	相談
ドラグーンマイト	相談
バトルガレッガ	相談
アーガス	相談
サイオン	相談
ザビガ	相談
サイバーステラ	相談
ヴァーテクサー	相談
ちゃっくんぽっぷ	相談
パーフェクトソルジャー	相談
バルトリック	相談
平安京エイリアン	相談
ニューヨークニューヨーク	相談
ブラックパンサー	相談
トランキライザーガン	相談

CPSⅡボード 高額買取り中!!

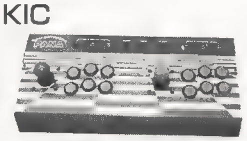


シグマ電子



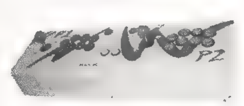
AV-5000　¥26,000

KIC



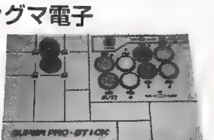
パナカスタムロング ¥34,000

ハッピー商会



VEGA Jr.　¥29,800

シグマ電子



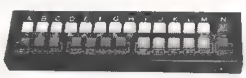
Σ-8000　¥15,800

KIC

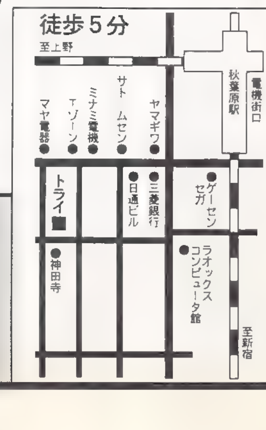


パナツインロング ¥38,000

麻雀パネル



どのコントロールBOXにも取付可　¥7,000



株式会社 トライ

住所　〒101 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階
営業時間：10時～8時 日曜・祭日は10時～6時半 年中無休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には基板の割引をいたします。
お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス（商品代引き）をご利用ください。

マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

私立ジャスティス学園
ストリートファイターZERO3
予約受付中！

カプコン

私立ジャスティス学園	予約受付中
ストリートファイターⅢ2nd IMPACT	予約受付中
ストリートファイターⅢ	特価
ウォザード	特価
ストリートファイターEXplus	特価
★CP SYSTEMⅡ★	
ヴァンパイアセイヴァー	特価
ヴァンパイアセイヴァー2	特価
ヴァンパイアハンター2	特価
MSHvsストリートファイター	特価
X-MEN VSストリートファイター（ソフト）	特価
バトルサーキット	特価
クイズなないろドリームス（ソフト）	特価
ストリートファイターZERO（ソフト）	3,000
ストリートファイターZERO2（ソフト）	5,000
ストリートファイターZERO2ALPHA（ソフト）	特価
ロックマン2（ソフト）	特価
スーパーパズルファイターⅡX（ソフト）	5,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ（ソフト）	特価
19XX	特価
マーブルスーパーヒーローズ（ソフト）	20,000
ヴァンパイアハンター（ソフト）	8,000
サイバーボッツ（ソフト）	14,000
X-MEN（ソフト）	7,000
パワードギア（ソフト）	20,000
スーパーマッスルボマー（ソフト）	10,000
ヴァンパイア（ソフト）	3,000
エイリアンvsプレデター（ソフト）	35,000
スーパーストリートファイターⅡX（ソフト）	4,000
D&Dタワーオブドゥーム（ソフト）	15,000
スーパーストリートファイターⅡ（ソフト）	2,000
大魔界村	25,000
マッドギア	5,000
天地を喰らう	20,000
ガンスモーク（C）	15,000

アイレム

R-TYPEⅡ	12,000
パーフェクトソルジャーズ	18,000
サンダーブラスター	18,000
エックスマルチプライ	16,000
クイズF1 1.2フィニッシュ	1,000
フック	18,000
ぐっすんおよよ	3,000
Mr.HELLの大冒険	22,000
ドラゴンブリード	6,000
レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ	3,000

セガ

★MODEL3★	
バーチャファイター3（筐体一式）	特価
バーチャファイター3（PCBH付き）	特価
バーチャストライカー2	特価
★MODEL2★	
ダイナマイトベースボール'97	特価
ラストブロンクス（H付き）	特価
ファイティングバイパーズ（H付き）	特価
バーチャファイター2.1（H付き）	40,000
バーチャファイター2（H付き）	38,000
★ST-V★	
蒼穹紅蓮隊（ソフト）	8,000
サンドアール（ソフト）	1,000
バーチャファイターリミックス（ソフト）	1,000
バーチャファイターキッズ（ソフト）	1,000
ファンキーヘッドボクサーズ（ソフト）	1,000
ペブルビーチ・ザ・グレイトショット（ソフト）	1,000
フリッキー	25,000
カルテット2	20,000
カロリーくんvsモグラニアン	15,000
テトリス	6,000
ブロクシード	1,000
レッスルウォー	3,000
エイリアンストーム	15,000
サイバーポリス イーストワット	5,000
サンダーフォースAC	8,000
ボナンザブラザーズ	25,000
クラッチヒッター	2,000
ウォーリーをさがせ（P無）	1,000
クイズめくるめくストーリー	1,000
ぷよぷよ通	8,000

コナミ

ファイティング武術	新作
ときメモおしえてYour Heart（筐体一式）	特価
ウェディングラプソディ	特価
ウイニングスパイク	特価
ヴァーサスネットサッカー	特価
とべ！ポリスターズ	38,000
進め対戦ぱずるだま	5,000
実況パワフルプロ野球'96	5,000
★SYSTEM GX★	
対戦とっかえだま	40,000
ときメモ対戦ぱずるだま（ソフト）	10,000
沙羅曼蛇2（ソフト）	1,000
ツインビーヤッホー（ソフト）	1,000
対戦ぱずるだま（ソフト）	1,000
ステラテジーX	25,000
アミダー	15,000
プーヤン	15,000
メガゾーン	5,000
ロックンロープ	20,000
サーカスチャーリー	10,000
サプライズアタック	3,000
少林寺への道（C）	5,000
A-JAX	20,000
ライフフォース	28,000
クレイジーコップ	10,000
サンダークロス	20,000
にゃんにゃんパニック	40,000
クォース	5,000
M.I.A	20,000
メインスタジアム	1,000
ゴルフィンググレイツ	1,000
ゼクセクス	22,000
クイズ学問ノススメ	2,000
メタモルフィックフォース	28,000
ゴルフィンググレイツ2（ソフト）	1,000

データイースト

ザ・グレイトラグタイムショー	38,000
アクトフェンサー	5,000
コブラコマンド	3,000
強行突破	7,000
スタジアムヒーロー	1,000
バッテンオハラのスチャラカ空中戦	23,000
ミステリアスストーンズ	15,000
バックファイア	15,000
ウルフファング	15,000
ワンダープラネット	6,000
エドワードランディ	45,00
ナイトスラッシャーズ	32,000

東亜プラン

ドギューン	10,000
ヘルファイヤー	8,000

タイトー

G-DARIUS	特価
G-DARIUS Ver.2	新作
きらめきスターロード	新作
まじかるでーと卒業告白大作戦	特価
ファイターズインパクトエース	特価
レイストーム	特価
サイキックフォースEX	特価
★F3 SYSTEM★	
アルカノイドリターンズ（ソフト）	特価
パズルボブル2X（ソフト）	1,000
パズルボブル2（ソフト）	1,000
森口博子のクイズでヒューヒュー（ソフト）	1,000
究極タイガーⅡ（ソフト）	1,000
逆鱗弾（ソフト）	1,000
ダライアス外伝（ソフト）	5,000
クイズシアター（ソフト）	1,000
クレオパトラフォーチュン（ソフト）	5,000
スペースインベーダーDX	4,000
レイフォース	15,000
ライトブリンガー	25,000
ライディングファイト	20,000
ハットトリックヒーロー'93	7,000
★F2 SYSTEM★	
ファイナルブロー（ソフト）	500
ドンドコドン（ソフト）	1,000
メガブラスト	4,000
苦胃頭捕物帳（ソフト）	500
キャメルトライ（ソフト・P無し）	8,000
クイズHQ（ソフト）	500
ミズバク大冒険（ソフト）	5,000
マジェスティック12（ソフト）	1,000
ガンフロンティア（ソフト）	8,000
ルナーク（ソフト）	5,000
ハットトリックヒーロー（ソフト）	500
ゆうゆのクイズでGO!GO!（ソフト）	500
嗚呼栄光の甲子園（ソフト）	500
ニンジャキッズ（ソフト）	500
クイズクエスト	4,000
メタルブラック（ソフト）	8,000
プリルラ	28,000
サイレントドラゴン	10,000
クイズ地球防衛軍	4,000
アルペンスキー	35,000
ジャングルキング	18,000
グレートソードマン	30,000
エレベーターアクション	8,000
キックスタート	5,000
リターンオブインベーダー	8,000
キック&ラン	3,000
ナックルジョー（C）	3,000
エクスターミネーション	8,000
レイメイズ	20,000
アルバレスタ	12,000
マスターオブウェポン	5,000
ドリフトアウト	4,000
ウォリアーブレード	20,000

ナムコ

鉄拳3	特価
鉄拳2Ver.B	特価
ソウルエッジVer.Ⅱ	特価
サイバーコマンド（筐体一式）	150,000
ダンシングアイ	65,000
ゼビウス3D／G	22,000
子育てクイズマイエンジェル	4,000
子育てクイズマイエンジェル2	20,000
タンクバタリアン	60,000
ギャラガ	4,000
ギャラガ（C）（ギャラック）	4,000
フォゾン	58,000
パックマン（C）	10,000
ニューラリーX	25,000
ボスコニアン（海外）	15,000
ゼビウス	10,000
トイポップ	35,000
ドラゴンスピリット（New）	28,000
妖怪道中記（ロム）	5,000
コズモギャングザビデオ	10,000
エメラルディア	4,000
熱闘！激闘！クイズ島	2,000
スーパーワールドスタジアム'92激闘版	8,000
スーパーワールドスタジアム'93激闘版	8,000
スーパーワールドスタジアム'95	5,000
ナムコクラシックVol.2	40,000
アウトフォクシーズ	28,000

テクノス

ダブルドラゴンⅡ	3,000
ダブルドラゴンⅢ	3,000
コンバットライブス	1,000

カプコン

Q-グランダム25

ゲームの迫力を倍増させる通信・対戦機能搭載。
迫力の立体サウンド、Qサウンドシステム対応。

¥98,000～



タイトー



カナリー ¥60,000～

アイレム



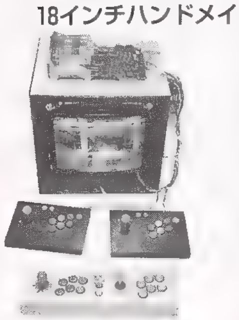
マドンナ ¥68,000～

コナミ



DOMY Jr. ¥70,000～

18インチハンドメイドモニター



コントローラー（1P）
8ボタンタイプ
電源・ハーネス付
¥98,000

ストⅡタイプ
¥70,000

別売コントローラー
（重り付）
※コントローラーは4本まで取付可能
¥10,000

新品¥68,000 中古¥46,000

セガ



エアロシティ ¥58,000～

セガ



アストロシティ ¥100,000～

ジャレコ



PONY markⅣ ¥60,000～

基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。常時1000枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。

キリトリ線

ここに80円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区神田神保町
1-26

株式会社 新声社
ゲーメスト編集部

第11回 読者が選ぶゲーメスト大賞

(ふりがな)
お名前

年齢（　　）歳
性別（男・女）※

ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）

①小学（　）年 ②中学（　）年
③高校（　）年 ④大学（　）年
⑤社会人 ⑥その他（　　　）

※の部分は○でお囲みください

締切は11月20日必着

キリトリ線

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区神田神保町１－26

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

(11月30日号)

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　） ※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　　）	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区神田神保町１－26

株式会社 新声社

ゲーメストワールドムック
ワールドムック"ショップ"係

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　） ※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　　）	

※の部分は○でお囲みください

締切は11月30日（消印有効）

キリトリ線

君の票がすべてを決めるのだ ——

第11回　読者が選ぶゲーメスト大賞!!

ゲームリストは136ページ　◆1項目1ゲーム

項　目	記号又はゲーム	ひと言
ゲーメスト大賞		
ベスト シューティング賞		
ベスト 対戦格闘ゲーム賞		
ベスト アクション賞		
ベスト グラフィック賞		
ベスト VGM賞		
ベスト 演出賞		
ベスト キャラクター①	(　　)	
〃②	(　　)	
〃③	(　　)	
好きなメーカー	(　　)	

- ●ベストキャラクターはゲーム名も併記してください。
- ●締め切りは11月20日必着で!!
- ●投票してくださった人の中から抽せんで50名の方にゲーメスト特製オリジナルテレカをプレゼント!

ご意見をどうぞ

キリトリ線

ワールドムック「ショップ」アンケート

★あなたが知っている『みんなには教えたくないけど、このお店はスゴいんだよね!』というお店を教えてください!ゲーム基板、ゲームソフト、画材、同人誌、コミック、専門書、コスプレ関連、キャラクターグッズ、ガレージキット、トイ、カード、ビデオ、CDなどなど、なんでもOK!みんなの情報をお待ちしています♥締め切りは11月30日(消印有効)ですので、よろしく!

店名(　　　　　　　　　　　　)
住所(　　　　　　　　　　　　)
TEL(　　　　　　　　　　　　)

最寄り駅からの地図

★あなたが好きな(行ってみたい)遊園地・テーマパークを3つお書きください。

(　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　)

★ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		難易度 機数設定	
備考(タイム・残機)			

ゲームセンター	名前		
	住所	電話	

スコアネーム	
得点効率・稼ぎのポイントなど	

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長	印

キリトリ線


SPIシステム最新作「ライデンファイターズ」
シリーズ続編間もなく登場！
この翼が時代を変える!!
SPIシステム第5弾!
RAIDEN FIGHTERS 2
OPERATION HELL DIVE
ライデン・ファイターズ2
▼新機種を含む全7機+αから
選択可能!!
▼多彩美麗なグラフィックで
臨場感、壮快感を極限まで追求!
▼様々な攻撃バリエーションを生む
2人同時プレイ!途中参加も可能!!
※画面写真は開発中のものです。
キャラクター・CGデザイナー募集中!!
お問い合わせ・TEL.03(3238)1630
（株）ライズ 迄
セイブ開発
〒101 東京都千代田区三崎町2-20-1　TEL.03(3238)9169／FAX.03(3238)9187
©1997 SEIBU KAIHATSU ,INC.

アメリカに行ってきました!



THE UNITED STATES OF AMERICA ゲーセン巡りの旅

「現在の時刻は、夜の8時といったところか。けど、さっき日付変更線を越えたから、昨日の3時くらいになるのか?」

そう、ここは飛行機の中、アメリカはサンフランシスコ空港に向けて飛んでいる最中であった。そして隣には石井ぜんじとともにゲーメストのもう一人の顔であるさわたりが!そんなこんなでアメリカリポートの始まりです。

すべての始まりは1月だった

1月からそれぞれの編集者の担当メーカーが総替わりし、私ノリックがアタリゲームの担当になったのがすべての始まりだった。

まだその頃はアタリゲームスが昔のように日本ではゲームを販売していなく(サンフランシスコラッシュもマキシマムフォースもその頃は日本販売が決定していなかったし)、言わば形だけの担当であったといえる。

2月、AOUショーの季節である。もちろんアタリゲームスもブースを出しており、その折に、やはり担当である以上、ご挨拶に行かねばということで名刺交換。その後アタリゲームスの方が来日したりといろいろあって、7月にアタリゲームス25周年記念パーティのお誘いが!

さわたりの熱望が訪米を決定させ、編集しもでんの不備(パスポート切れ)が私をアメリカにいざなうこととなった。

実際訪米したのが8月12日から20日の約1週間、記事的にだいぶ遅くなってしまったが、その間に感じたことをリポートしたいと思う。では!

そしてアメリカへ

アメリカを訪れた最大の目的はアタリゲームスの25周年記念パーティに招待されたから、というのが第一義となっている。

しかしながら、どうせアメリカに行くなら当地のゲーセン事情を見てみたいと思うのは至極当然のこと。ゲーメストの編集という立場から、ということだけでなく、「アメリカではどのように日本のゲームが捉えられているのか、プレイされているのかを知りたい」という1プレイヤーの好奇心が大いにあったからだ。

現地で我々をサポートしてくれたのは、アタリゲームス国際事業部インターナショナルアカウント担当の小池裕子さん。現地では小池さんはもとより、アタリゲームスの皆さんには大変お世話になりました。アタリゲームス関連の記事は第2回アメリカリポートの中で紹介しようと思っているので、そちらのほうをお楽しみに。

サンフランシスコにはゲーセンがない!?

アメリカといってもその国土はあまりに広すぎる。我々が訪れたのはカリフォルニア州のサンフランシスコが中心になっているから、一概にこのリポートだけでアメリカのゲーセンが○○だ!と決めつけることはできないが、そのへんはご了承いただきたい。

アメリカにいた際そのほとんどをアタリゲームスの小池さんに案内してもらっていたのだが、一日だけノリックとさわたりの二人だけでサンフランシスコの街を探索した日のことである。

その日はお昼から夕方までサンフランシスコ市内を観光がてら歩いたのだが、結局ゲームセンターを見つけることはできなかった。

日本なら駅前とか繁華街といわれるところには絶対と言っていいほど存在するゲームセンターなのだが、ここアメリカでは少々事情が違うらしい。

詳しいことは後述するが、アメリカでのゲームセンターというのは、日本とは捉え方が違い、小さな子供を連れ、家族全員で遊びにいくアミューズメントスポット的なノリなのだ。

もしかしたらサンフランシスコ市内にもゲームセンターはあるのかもしれないが、少なくともそう簡単に見つけられる場所にはなかった。

ここからが本番 アメリカゲーセン事情 ゲーセンの雰囲気は?

では、アメリカのゲームセンターが一体どんなところにあったかというと、ほとんどが郊外、車でしか行けないようなところに存在した(事実、我々がいったゲームセンターはほとんどそうだった)。

それも、ゲームセンターだけがあるのではなく、パターゴルフ場やカートで遊べるサーキットが隣にあっ



巨大なモールの中には、ナムコ直営のゲームセンターが。広いです。

THE UNITED STATES OF AMERICA ゲーセン巡りの旅

たり、日本でもよく見かけるボウリング場の中や、モールと呼ばれる巨大なショッピングセンターの中にあったりと様々だった。

そう、どちらかといえば家族みんなで遊びにいった場所に、ついでにあるという印象さえ覚えた。パターゴルフのついでに、ボウリングのついでに、カートに乗りにきたついでにゲームでもして遊びましょうか。なんて感じだ。

そんな意味合いからか、ゲームセンターには飲食できるスペースもあるし、夏休みということもあってか家族連れの人たちが多い、非常に健全な感じであった。

特にナムコ直営のお店に2店舗ほどいったんだけど、そこは広くてキレイで（お店の中になんとメリーゴーラウンドが！）、ゲームセンターというよりアミューズメントスポットって感じだった。

しかし、実際そんな健康的なゲーセンばかりがあるわけでなく、われわれが最初に訪れたゲーセンはすごかった。

何がそんなにすごいかというと、まず外から中が見えない。ガラス張りなのだが、黒く塗りつぶされているのだ。中に入るといきなり腕全体にタトゥーを入れたごつそうな外人が！しかも店の中は真っ暗！煌煌と光るゲーム画面だけが唯一の明かり



ここは、パターゴルフ場と一緒になっているゲームセンターだ。

といった感じなのだ。

そう、それはまるで10年以上前の日本のゲームセンター、不良の溜まり場的な感じで、小中学校などではゲーセンへの出入りを禁止していたころの、そんな印象であった（このゲームセンターは当然だが、アメリカのゲームセンターのトイレには決して近寄らなかった）。

まあなにせ、アメリカの治安の悪さといったら、アタリの人に「このあたり（サンフランシスコ郊外）、夜一人で歩いていたら死にますよ」といわれるくらいの状況ですから。

アメリカゲーセン事情 人気ゲームは？ 大型筐体編

ゲームセンター自体は郊外ということもあって大きいものが多かった。お店の中には大型筐体もののゲームが多く置かれ、それらの中で特に人気があったのは、セガの「トップスケーター」と「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」。

トップスケーターはやはり西海岸という土地柄なのだろうか小学生くらいの子どもから大人まで並んで待っているほどの人気ぶりであった。

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドもなかなかの人気でこちらも絶えず人がプレイしていた。まあ、このゲームの設定や、ある種の爽快感が、いかにもアメリカ人に受けそうなゲームである。



トップスケーターの人気は本物！常に人がついていた。

目立ったところではアタリとウィリアムスのゲームが多かったこと。日本ではあまり見かけない「サンフランシスコラッシュ」や「クルージングUSA」がたいていのゲームセンターにあったところかな。そのへんはさすがお膝元といったところなのか。

ちょっと気になったのは「スカッドレース」がアメリカでは「SEGA SUPER GT」と名前が違っていたこと。これは「スカッド」という言葉がアメリカでは俗語にあたるという理由からだという。

そのほか大型筐体ものは数多くあったが、日本に出回っているものはすべて存在すると思ってもらってもかまわないだろう。



ずらりと並ぶ大型筐体ゲーム。広々としたフロアに置かれている。

アメリカゲーセン事情 人気ゲームは？ 基板もの編

写真を見てもらえればわかるだろうが、アメリカには日本のような筐体は存在しない。すべてがアップライト筐体になっている。ここが日本とアメリカの一番の違いといえるだろう。対戦格闘ゲームでも通信筐体というものは存在せず、対戦するときは隣り合うことになる（筐体自体非常に大きく作られているので、肘が当たったりとかそういうことはまずないが）。



アメリカでも人気の鉄拳3。一番やられていたゲームかな？

当時アメリカでの人気ナンバーワンのゲームは、（ちょっと驚いたのだが）なんと「鉄拳3」！そのころの日本とまったく同じゲームがアメリカでも受け入れられているのには意外でした。「鉄拳3」の周りにはつねに人がついていて、対戦が盛んにおこなわれていた。

この対戦風景でちょっと面白いものを見ることができた。通信対戦とは違い、待っている順番が分かりづらいからか、昔、日本でもよく見かけられた「次の順番は俺だぞ」といわんばかりにみんなコインを筐体に置いていくのである。置く場所にもルールがあるらしく（それはよく分からなかったが）、対戦はやけにスムースに流れていたぞ。

で、「鉄拳3」はというと、なぜかエディ・ゴルドが多く、当然のことかもしれないが、仁を使っている人はいなかった。ニーナやロウは多かったんだけどね。

そのころ私とさわたり2人とも「鉄拳3」はかなりやっていたゲームなので「日本のテクを教えてやるよ」といわんばかりに乱入したんだけど結構きつかった。なんか待ちっぽいんだよね（これは日本と同じ？）。

あとこのゲームで意外だったのは、みんな地上だけで闘っていること。これは聞いた話だが、アメリカでは浮いてなにもできない相手に対して攻撃を入れるのは「フェアじゃない」というのが理由らしい。このへんにアメリカと日本とのゲームに対する捉え方の違いを感じた。

同時期、日本で人気のあった「ヴァンパイアセイヴァー」はというと、これがぜんぜん誰もやっていない状態！「なぜ？」と思っていたら、まずキャラクターが人間ではないこと、さらには、あそこまでキャラクターが派手に動くことに対する違和感があるらしい。「クレイジー」なのだそうだ。このへんに国民性の違いが感じられた。

じゃあアメリカで人気のマーヴルスーパーヒーローズのキャラクターが出てくる「マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター」はどうかというと、まあ、出てからだいぶ時間が経ったからなのか、そこそこくらいの人気だったかな。

そのほか、これも大型筐体ものと同様日本で見かけるようなゲームはほとんど見ることができた（そんななかでも「ソルディバイド」があったのにはちょっとびっくり）。

また、本当に古いゲームが数多くおかれていた。日本ではまずお目にかかれないアタリの古いゲームがた



アップライト筐体が基本のアメリカ。対戦は当然隣り合って。

いていのゲームセンターに置かれていたのがひとつの特徴といえるだろう。

日本人じゃ常勝はまず無理？ レバーとボタンの大いなる差！

前述のように、ゲームセンターにおいてあるゲームにそれほどの種類の差はないというのがわかってもらえたと思う。

「なんだ、それならアメリカに行っても、俺くらいの腕があれば超連勝できるんじゃん」

と、私も思っていました。勝つことはあっても、もしや負けるなんて考えられないね、と。そりゃあゲーメスト編集部員ですもの、それなりにはできますよ。

でも、そんな考えはいざゲームをしようとレバーを握った時点で崩れ去りました。

「でかい！」

「玉じゃない！」

「へこんでいる！」

そう、レバーとボタンの形状が日本のそれとはまったく違うのだ。

通常日本では、レバーの先にボールがついているが、アメリカのレバーは、円錐形のものがついていたのだ。しかもでかい！さらには硬い！ゴリゴリって感じ。日本ではレバーの持ち方に、「ぶっさし（ワイン）」とか「つまみ」とかあるが、基本的には指先だけで微妙にコントロールしている。



これがアメリカのレバーとボタン。デカイです。

でもそんなことできません。重くて硬くて、レバー全体をしっかと握って、手首全体を返すようにしないと到底動かすことができない！まずここでたいていの日本人はギブアップでしょう。

もしそれをクリアできたとしても、次にはボタンの壁が待っている。そう、ボタンもでかくて硬いのだ。

このアメリカボタン、昔は日本にもありました。そう、それははるか昔スペースインベーダーのころ。その頃を知っている人ならばたやすく想像できると思うが、あのころスペースインベーダーにはテーブルタイプのものとアップライトタイプのものが存在した。それについていたボタンと同じものがアメリカではいまだ主流なのだ。そう、あの真ん中がへこんでいて、ボタンストロークが非常に長いやつが、だ。

アメリカ人の巨大な体格とそれに見合うだけのパワーがあれば、そのようなボタンでもいいかもしれないが…。

アメリカのプレイ料金について

日本ではゲームをやるのに100円なり50円なり直接現金を投入するのがほとんどだ。しかしアメリカでは勝手が違って、現金をそのまま投入するということはまずなかった。

ゲームをプレイするためには、まずTOKENと呼ばれるコインに両替してから、そのコインでプレイすることになる。だいたいどこのお店も1ドルで4枚のメダルと交換になっている。ビデオゲームで新しいものは大体メダル2枚、ちょっと古いゲームになるとメダル1枚でプレイができる。大型筐体ものもたいていはメダル3枚でプレイできるように設定されている。



これがTOKENの両替機。どこのゲームセンターにも設置されていた。

現在1ドルはだいたい120円くらいだから、日本でいうと最新ゲームもビデオゲームなら50円くらいの感覚でゲームができると思ってもらってもかまわないだろう。大型筐体ですら、100円くらいの感覚である。最新のものがだ（最近では大型筐体は最初200円に設定されている場合が多い）。

アメリカの対戦レベル

アメリカに行った際、運よくストリートファイターシリーズの全米チャンピオンと3位の人と対戦することができた。彼らの腕前は、あのレバーとボタンでかなりいい感じの動きをしていた。こちらは、馴れぬレバーのせいか結局1勝もできず。「日本のレベルはこんなものか」と思われていたらやだなぁ。次はぜひとも日本のレバーとボタンでやりたいものだ。

意外や意外！日本でも見てないよ！

アメリカに行ってさわたりともども驚いたのが、ゲームセンターにいったら、「ストリートファイターⅢ 2ndインパクト」があるわ、「ポケットファイター」はあるわ、ロケテストやっているじゃないですか（8月14日時点で）！日本でも見たことなかったのに。特にポケットファイターは大人気で絶えずギャラリーがまわりを囲んでいる状態だった。これに関してはちょっと意外でした。アメリカ人にもあのゲームのニュアンスが伝わるんだね。

さらに別のゲームセンターに行くとナムコの「ラピッドリバー」が！ロケテストってアメリカでもやっているんだね。正直なところびっくりしました。

そのほかゲームに関わる話

まずは、今や日本を飛び越え世界に飛躍しつつあるシールプリント機。アメリカにも結構置いてあった。

人気は？というとどうやらいまいちらしい。やっている人（やはり女の子が多かった）は見かけたけど、日本みたいに爆発的にヒットはしていなかった。

また、日本ではほとんど見かけなくなったピンボールもアメリカではまだまだ現役、というかもはや根づいているのでなくなることはないのだろうか。



シールプリント機の人気は日本ほどではなかった。


日本と違いピンボールはまだ、どこのゲームセンターにも置いてあった。

そして日本へ

夢のような1週間が過ぎ、とうとう日本に帰る日がやってきた。

車でしか行けないようなところにしかゲームセンターがなかったため全部で10店舗も回れなかったのだが、様々な情報が収集できた充実した旅だったと思う。

アメリカでは、ゲームセンターが決して家族が楽しむためだけのものではない。男の子が高校生になったら自分の車で出かけるという話から、本当にゲームが好きでやり込んでいる人間がいることがうかがえる。

ライターのキャサ夫が一昨年は台湾、去年はイギリス、そして今年はブラジルへと仕事で各地に行っているが、どんな国でもゲームは愛されているし、やり込まれている。しかも日本のゲームがだ。

日頃何気なくやっている日本のゲームが実は世界中でプレイされている。そんな事実を実感させられました。

今度はヨーロッパあたりを視察に行きたいものだ。

（鈴木規康）

THE KING OF FIGHTERS '97

SEIKEN DENSETSU

この世に残る伝説の技

使える技だけ使って闘う
乾いた世の中に
こんな企画はどうでしょう。

担当：借金

序章 伝説に挑む男

歴史に名を残す伝説の武道家は見せてくれた。素手で、しかも繰り出す拳一撃で猛者をしとめる瞬間を…。

極限まで高めた気を放出する形としてもっとも適している形。真の格闘家なら口に出さずとも知っている、昔から伝えられてきた普遍の事実。

正拳にまつわるエトセトラ

それが正拳である。正拳は、腰の横に溜めた腕を体全身の力で正面にひねり出す一撃必殺の拳。その動作は一目瞭然、上辺をまねるだけなら誰にでもできそうな動きだ。しかしこの正拳、極めるとなると至極単純に見える動きからは想像を絶するような修業期間とセンスを要するものである。

極めるにはいつ終わるかも分からない精進の日々を送り、下手すれば一生を捧げることにもなるだろう。いや、一生をかけても極められるという保証はどこにもない、そんな伝説の技。

長く険しい道に対してある人はいう。

「一撃必殺の拳なんてのは伝説上の話。この世界ではそんな都合のいいものは存在しないでヤンス」



正拳は夢物語。素直に武器を手にする人も少なくない。

確かにそうかもしれない。理想を高く追い求め続けた哀れな格闘家たちの夢物語。

「己の通る道が真の道」そう信じてやまない漢たちの幻の桃源郷。そしてその果てにある禁欲の果実が正拳だったのかも知れない…。

もしそうだとすれば、あまりにもせつない格闘家たちよ。存在していない現実すら認められずに、断雲をつかみながら雄飛できる時代を夢見て修業という名のもと雌伏する。そして、現実と虚構の狭間を徘徊する哀れなもののふたち。

だが、そんなことは問題ではないのだ。たとえこの世に実在しない幻の技で、それが先駆者たちの呪縛であったとしても、それでもなお騙されて精進していけばいい。結論が見えないからこそ立ち向かう、それでもいいじゃないか。別に他人には理解されなくてもいいし、馬鹿にされたっていい…自分の納得できる道を選び全うしていくのだから形だけの賜杯などいらない。

格好悪い道を選んだ男は、そのとき何よりも輝いていたという。

序章　終わり

第一話 紅丸奪得!筆頭の拳

以下の者、正拳を極めんとする漢と認め、ここに入学を許可する。　正拳学園塾長

●ジョー・ヒガシ
●二階堂　紅丸

「ふっ…ついに入学したぜぇ。頂点に立てばこの世界は俺様のもん、俺と組んでおいたほうが身のためだぜ、紅丸」

「野郎と手を組み暮らす毎日なんて俺の辞書には…」

「俺様と組めばだなぁ、とりあえず一週間…いや三日あれば天下はもらったもんよ」

「辛いなぁ、こんなことならずっと京と組んでれば良かったのかもな」

「どんな強い奴だろうとお前が雷光拳を打ってだな…そこを俺様のかかとでめくって後ろからスクリューアッパーを放っちまえばガード不能」

「はあ…憂鬱だ」

「オイっ－聞いてんのか。俺と組むんだよ…そうすりゃもれなくガード不能…」

「うるさい奴だな。そんなにやりたきゃあ一人でやれ」

「なんだとっ。この俺が組んでやるっていってるんだぞ。デビュー作ではあのギースが、なにっ－あのハリケーンアッパーの…とかいって本気で恐れていた男なんだぞ」

「ならそのハリケーンアッパーでこの俺を倒してみろ」

「いったなぁ。とびきりイキのいい風を送ってやらあ」

「そこまでや」

「誰だ?」

「正拳学園一号生筆頭代理、ロバート・ガルシア。相手やったら俺がなんぼでもしたるで～。とりあえずついてこい」

「……」

「着いたで、入れ。お前たちに見せたいっちゅうのは他でもない、筆頭の拳や」

「……くだらないことやったらハリケーンでハメるぞ」

「よく来たな。一号生筆頭のリョウ・サカザキだ」

「な…なんなんだこの格は…?プレッシャーが違うぞ」

「とりあえずお前たちの力量を見よう。どんなことをしてもいい、かかってこい」

「よっしゃー。それを待っていたぜぇ、紅丸ハメるぞ」

「やれやれ…とりあえずこれが俺の力さ、雷光拳－－っ」

「オラオラァ、かかとをくらいな」

「空中ヒットすると追い打ちできそうだな」

「ごちゃごちゃいってんじゃねぇ－スクリューアッパー」

「決まったな紅丸よ」

「いや…」

「ふむ、技術はあるな。ただ根本がなってない」

「効いてねえのか?」

「根本とは基本。今から右手で正拳を放つ。防いでみな」

「そういって蹴りでも出すんだろ、その手はくわねぇぜ」

「一撃…」

「本当に正拳?馬鹿じゃねえの。分かっていてくらう奴がどこにいる」

「必殺!」

「は…速ぇ………ぐぁっ」

こうしてジョー・ヒガシの正拳伝説も今、幕を開けた。

一口情報：この本の発売日の翌日（10月31日）に締め切り（消印有効）となる「K.O.F.'97OOTキャンペーン」だが、新たにSNKさんから賞品の追加があった。K.O.F.ポスター（５枚）と３倍に増えたプライズ人形だ。

いざ開演！魅力あるプレイヤーを紹介

正拳伝説は、豪快な拳でナンパ野郎を次々となぎ倒していく、正統派アクションゲーム。まずは主人公の特徴を紹介していこう。

●テリー・ボガード
リーチは短いが隙も少なめの標準タイプ。連続技にはパワーチャージから決めることができる。

●二階堂紅丸
リーチがそこそこある代わりに打点が高いのが特徴。多用は禁物か？

●ジョー・ヒガシ
意外に出るまでが遅いが、出てしまえば打点は文句無し。ジャンプ防止に活躍。

●ロバート・ガルシア
リーチが長く、技の出が速い。初心者に優しいキャラ。

個性溢れるキャラクターに誰を使うか迷ってしまうだろうが、まずは肌に合うかいろいろ使って試していくといいだろう。もちろん直感で選んでも構わないぞ。

今回はとりあえず前半部分を紹介。

—ステージ1—
相手は棒術使いのビリー。中段打ちが厄介だがうまく懐に潜って正拳連打で倒そう。長期戦は体に良くないので一気にしとめるぞ。

—ステージ2—
山崎は蛇使いという恐ろしいリーチのある技を持ってる。読みの正拳で潰すか落ちついてガードを固めよう。また、彼の暗器はドス。刺されると大変なことになるので狙いをすましたピンポイントの正拳で確実に倒そう。

—ステージ3—
ここでは巨漢チャンコー八ンが鉄球を振り回す。大回転は止まるところに正拳を見舞えば確実だが、あまり待つと固められて大変なことになる。時には回転の中を打ち抜く勇気も必要だ。

今回はここまで。落ちついて少しずつコツをつかんでいき、最終的には1コインクリアを目標にしよう。

隠しキャラはあの男

正拳で一世を風靡した極限流使い、リョウが操れるコマンドが発覚。気になるリョウの使い方は、コイン投入後リョウにカーソルを合わせて決定する。これだけでリョウが使えるようになるぞ。

リョウは唯一超必殺技にも正拳を持つ男。楽しめること間違いない。


リョウの正拳はかなり重い。極限状態を作り出せ。

正拳といえなかった夏

ここでは、正拳伝説には登場しなかったあのキャラの技を検証していこうと思う。レベルはどれも高く「おしい」というしかない。

●ユリ・サカザキ
一見、正拳なのだが足の八ネ具合が審査員のお気に召さず落選。これはこれで良かったと思うのだが…。


足元に注目。浮いているのがらしいといえばそれまで。

●レオナ
腰の入り方は文句無し。相手にヒットするタイミングも悪くない。ただ、決めた後に泳ぐ身体が正拳という響きからもれた理由。

●キング
まっすぐ打ち抜いているのだが、腰が入っていないため打点が高すぎる。


打点が少し高い。パンサー時代ならイケてたかも。

●七枷　社
まっすぐ突き出しているはずの拳がなぜかフックして終わる。かなりおしい。

決めろ！正拳連続技

ここではより勝ちに近づくために正拳を絡めた連続技を紹介していこう。正拳以外は邪道だと思うかも知れないがこれが結構、華もあるので読んでみて損はないと思うよ。

●黄金のかかと（空中ヒット）→正拳
ヒガシ専用の連続技。相手が空中で、しかもかなり条件は厳しいがヒットしたときには決まる。正拳が間に合いそうもないときには大Kで我慢。

●フライングドリル（空中ヒット）→正拳
紅丸専用の連続技。フライングドリルが空中で当たった時には逃がすな。

●下大P→パワーチャージ→正拳
テリー専用の連続技。パワーチャージの後にあえて正拳を入れることが重要。勝つためには手段を選ぶな。

●極限流連舞脚→飛燕龍神脚→正拳
ロバート専用の連続技。飛燕龍神脚を昇りで出すことで正拳まで確定。

●下小K→小P→天地覇煌拳
リョウ専用の連続技。極限状態なら気絶する。重要。

とりあえずこんな感じで各キャラに専用連続技が用意されている。困ったときには正拳だけにこだわらず、連続技を使うことも必要だ。


足りない分は根性で補う。決めればファン急上昇？


浮いているなら容赦なし。正拳がとらえる瞬間だ。


汚いといわれても使えるものは使う。よって正拳。


ものにしてしまえば結構決まる。チャンスも多い。

極限流でもここまで違う

極限流を代表するリョウとロバート。この2人はどちらも正拳を持っているが、その性質はまったく異なるものである。この性質の違いを少し突っ込んで調べてみよう。

1出の早さ
出るまでにひねりが加わり少し出の遅いリョウに比べ、ロバートのはすぐに攻撃力が発生する。

2リーチの長さ
長さもリョウよりロバートのほうが断然長く、使いやすさを感じさせる。

3持続時間
ロバートの正拳がすぐに攻撃力を失うのに対し、リョウの正拳はその場に攻撃力を残す。

4破壊力
ロバートも十分破壊力があるがリョウのと比べるとやや質が落ちる。リョウが繰り出す際の溜めとひねりに何か秘密があるのかもしれない。

以上の項目を総合してまとめると、出が速くリーチが長い即効性のロバート。出は遅いがダメージはずっと残る持続のリョウ。というように分けることができる。


正拳の戻りにも当たり判定があるのはすさまじい。

注：このゲームは架空のゲームであり、実在のゲームの人物、場所などの名前に似ていますが、気にしないで下さい。

一口情報：OOTキャンペーンの賞品の1つ、オリジナルドラマCDセットだが、全部で6種類。内容は、庵、京、真吾、アテナ＆ケンスウ、新女性格闘家チーム、'97スペシャルチームの各オリジナルドラマ（非売品）。

三種の神器チーム

オロチ最終決戦

封ずる者八神、払う者草薙、護りし者神楽、この三種の神器を継承する3人がそろったチーム。そのラスボスオロチ前デモ紹介とCPU攻略を一挙掲載！ 後の2チームも隠しエンディングだ。



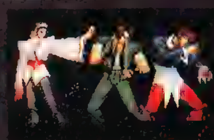


闘いに敗れたオロチチーム。しかし、その敗北になぜか失望の色がない。
社 「楽しませてもらったぜ。だが、所詮は逆効果だ」
闇の中、宙に浮き上がる「炎のさだめの」クリス。
神器チーム「！」

「目覚めの時が来た」

オロチ 「お前たち三神器の力をもってしてももう遅い」
ちづる 「そんなことない!!」
反発するちづる。自分の計画が、すべて無意味だったという無力感に対して。
オロチ 「無策で何を言う？三神器はただそろっただけだ。どうすれば良いかなどまるでわからない。クシナダがいないことで、すべてが失敗に終わることにはならん」
すべてを見抜くオロチ。驚愕するちづる。

「心を読まれている!!」



オロチ 「お前たちの心ばかりではない。私にはすべての人間が何を考えているかがわかる…。救い難いものだ。ここに、いにしえの儀式を完遂させる」
京 「なめるなよ！そうそう好きにはさせないぜ！」

「もうすぐだわ」



クリスの中で、何かが胎動する。その波動を敏感に感じるちづる。
ちづる 「まさか…、あの子が…!?」
クリス 「時が来た…」
ちづる 「あなたが…本当にそうなの…？」





「…我は…オロチ…」

社 「これでオロチ一族の願いが完遂される」
京 「ふざけんな!!!」
逆上して叫ぶ京。だが、クリスはオロチの長として覚醒を開始する。
開いた目に、オロチ一族の特徴である縦長の瞳孔。





そして、人類の存亡をかけた闘いが始まる…。



NEXT PAGE:CPU攻略

待ってろよ、ユキ!

CPU攻略　担当：CHU

三種の神器チーム



「ユキいないじゃん」とお嘆きのあなた、このチームやってみ。

ちづる（以下ち）：さぁ、始めましょ。
京：ちょっとまってくれよ。なんで俺とこいつが組まなきゃならねーんだ。
庵：まったくだ。ただでさえおかしな踊りを踊る奴と組まねばならんというのに、なぜキサマと組む必要がある…。
ち：（ムカッ）オロチを封じるためには私たち3人の力が必要なの。仕方ないじゃない。
庵：オロチ？ そんなものはどうでもいい、これは俺とこいつの問題だ。
ち：ん〜、そんなこと言ってたら、このページがうまらないでしょ？ それにクリアすればユキちゃんが見られるわよ。見たくないの？
京：なに、ユキが…(チラッ)。
庵：ユキ？ …フッ、そうか京の…、は〜っはっはー!…面白い、いいだろう今回は特別におまえたちと組んでやる。
ち：ほっ。
京：「ほっ」じゃないだろ。ったくなんてことを言ってくれたんだ。やめやめ、俺帰るぞ。
ち：あなたが行かなくても八神君は行くのよ。いいの？
京：きたねーな。わかったよ、やりゃーいいんだろ。庵！ お前には指一本触れさせないからな。
庵：勝手にしろ。


は〜はっはっはー。これだから草薙は…。

作戦会議？

ち：ではまず試合に挑む前に、私たちのタイプと順番を確認しておきましょ。
京：タイプ？あぁ、俺のことね。俺は94タイプだ。でもおまえらにバージョン違いってあるのか？
庵：バカめ、そんなことを聞いているのではない。アドヴァンストかエキストラかを聞いているのだ。これだから草薙は…。
ち：あら、あなた94版だったの？ それはそれで確認しておかなければならなかったわね。
京：あっ、そうなの…。
庵：は〜はっはっはー。
ち：コホン、話を戻すわよ。タイプはCHUの希望によりアドヴァンストに決定しているわ。後は順番ね。
京：誰だCHUって。
庵：このページの担当ライターだ。ちなみにこの俺の担当でもある、そんなことも知らなかったのか、バカめ。
ち：普通知らないわ。
京：だったら言うなよ…。で、順番を決めるんだろ。さっさと決めようぜ。
ち：私に考えがあるわ、これを見て。
庵：ほう、ゲーメストムックのKOF97テクニカルマニュアルか。俺も持っているぞ(宣伝)。
京：ん、なになに、「キャラクターの相性によってゲージの継承状態が違う」…そうかこれを見て順番を決めればいいんだな。
ち：その通り。これによると私たちの場合、庵・私・京の順番が一番いいわ。これで決定ね。
庵：フン、好きにしろ。

VS CPU戦

庵：一人目はこの俺か。
ち：ページの都合上、手短に頼むわね。
庵：まかせておけ。俺の対CPUパターンは3つだ、よく聞け。一つ目は弱の葵花をガードされようがヒットしようが連発。二つ目はお互いに画面端の遠距離で強闇払い連発で削り殺す。三つ目は中ジャンプ強K→近距離弱K→弱葵花の繰り返し、以上だ。
ち：三つ目の連携はジャンプ攻撃の後の近距離弱Kをくらってしまうという CPUの弱点をついた攻撃ね。
庵：その通りだ。この3つを覚えておけば負けなど考えられんことだ。
ち：大した自信ね。
庵：当然だ。
京：へっ、次いこーぜ次。神楽、あんたは？
ち：私は、基本的にはしゃがみ強Pキャンセル神速の祝詞のAを使っていくわ。相手との間合いが開いているときは単純に神速の祝詞Aを連発ね。ゲージがあるときは最低限ガードさせるように近づいて三籟の布陣を出して、ヒットしてたら強攻撃を連打、ガードしていたらいったん下段攻撃を出してCPUをしゃがませて、その後ジャンプ攻撃すれば必ずヒットするわ。私はこんなところかしら。


ジャンプ攻撃の後の立ち弱K。これがCPUにヒットする。

京：最後は俺だな。俺のパターンは2つあるぜ。一つ目はお互いに画面端の遠距離の状態で強闇払い連発で削る。二つ目は中ジャンプ強P→近距離弱K→弱鬼焼きの繰り返し、これで完璧だ。負ける気しねえぜ。
庵：は〜はっはっはー、なにが完璧だ。
京：なんだと、てめーこそ…。
ち：ふふふっ。
京・庵：何がおかしいー。
ち：二人とも基本的に同じパターンじゃない。
京・庵：なにー。
京：八神、てめー…。
庵：京、キサマ…。
(2人燃えあがる)


しゃがみガードさせておいてジャンプ攻撃。必ずヒットだ。

VS オロチ戦

ち：とうとう来たわね。
京：あぁ、さっきちょこっとユキが出てきて一瞬ヒヤッとしたけどな。
庵：なにーいたのか？
京：さては八神、中間デモ飛ばしたな？
庵：当然だ。あんなかったるいものを見ていられるか。
ち：そこで出てきたのよ。
庵：なぜそれを先に言わん。
ち：知らないわよ。
京：知ってても教えねーよ。そんなことより、さっさとオロチを倒しちまおーぜ。順番はいつものように…。
ち：待って。最後だけ順番を変えてドラマチックバトルにしてみたいの。
京：なんだそれ。


オロチはラウンド開始時無防備に歩いてくる。投げてしまえ。

ち：まずは八神君が適当に暴れてオロチの体力をある程度奪っておくの。次に草薙君が闇払い連発モードでゲージを溜めつつオロチの体力をギリギリまで削って任務完了。
京・庵：で？
ち：で、最後に私がガチガチに待って、オロチの超必殺技「無に帰ろう」を出させてガードするの。そしてガード後「その力封じます」(零技の礎)でフィニッシュ。どぉ？ドラマチックでしょ？うふ。
京・庵：…（硬直）。

※この会話は編集部独自に作成したものです

そして納得のエンディングへ…


封じる者八神、払う者草薙、護りし者神楽。素晴らしい…か？

一口情報:今号で明らかになった隠しエンディングだが、じつは、今回紹介した倍以上の隠しエンディングが存在する。みなさん、探してみてください。ただ、この件に関して質問の電話やお手紙は一切受け付けませんのであしからず。


エンディングをとばさないでいれば貴重な一枚絵が見られるぞ。

ことぶきつかさ・画　文のねつ造：はまー

ゲーメストチーム

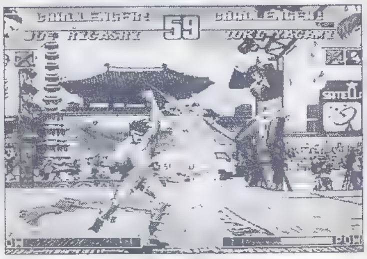
なんか最強クサい連中が集まってますが、これは決して意図したものではありません。

担当不在

はまー「あのー、一応ゲーメスト代表チームってのを組んであるんですけど…」
ももやん「だって、キャラごとの担当がバラバラじゃん」
ぴぐ「誰がこの記事書くの?」
一同「…」
はまー「んじゃあ、みんなで考えますか」
ぴぐ「ですね」

要するに超必殺技が強いと

はまー「まずはモードなんですけど」
ももやん「そりゃあもうアドヴァンストでしょう。マリーいるし」
はまー「テリーもゲージストックできるほうがいいかな」
ぴぐ「うーん、ヒガシもアドヴァンストでもいいんだけど、やっぱエキストラの時のスクリュー連発みたいな『華』がほしいなあ」
ももやん「でもさあ、明らかにアドヴァンスト向きのキャラが二人もいるし、ここは涙を飲んどくっちゅうのはどう?」
はまー「あ、でもテリーは最近最終奥義（コラム参照）が見つかったんで、避け↓近距離大K↓小チャージが使えるエキストラでも強さは大して変わらないっスよ」
ぴぐ「それ、強いっちゅうかズルいだけじゃん」
はまー「いやいや、これはれっきとした連続技ですって。ほかにもヒドいやつはたくさんいるし」
ももやん「まあそれは置いといて、結局どっちにすんのよ?」
はまー「まあアドヴァンストでいいんじゃないスか。世間様のウケもいいし」
ぴぐ「オレはOKッスよ」
ももやん「なに〜っ、じゃあさっき何でツッコんだんだよ」


2、3人目は早い段階から超必殺技を狙って動くべし。

お調子者が約一名

はまー「何だかんだでモードが決まったんで、次は順番ですね」
ももやん「マリーはやっぱ大将でしょ。ゲージストックがあれば、もらったも同然だし」
ぴぐ「ちょっと待った、ヒガシだってストックがあるに越したことはないですよ」
はまー「それを言うなら、テリーも後ろのほうが闘いやすいッスねえ」
ももやん「んだよ、これじゃ決まらないじゃん。どうすんの?」
はまー「ジャンケンでいいッスよ。どうせ誰か最後でも同じような役回りだし」
ぴぐ「じゃ、せーの、ジャンケンポン」
ももやん「おっ、オレの勝ち」
はまー「ということは、とりあえずマリーが大将ということで。ぴぐさん、テリーとヒガシどっちか先に出ます?」
ぴぐ「そりゃもうテリー先鋒、ヒガシ中堅で決まりでしょう」
はまー「なんで?」
ぴぐ「ヒガシ・テリーだと相性が普通だけど、テリー↓ヒガシは、なんとストックが一つ増えるんだよ。つまり、テリーはヒガシのためにセコセコとゲージを稼げと」
はまー「でもそれって、ヒガシはテリーを仲間だと思っているからやる気が出るけど、テリーはヒガシが負けても何とも思ってないってことじゃない?」
ぴぐ「……」
ももやん「あのさあ、テリーとマリーって相性いいから、ヒガシ↓テリーだとマリーには都合がいいんだよね。テリーがストック使い切っても必ず一つ補充されるし」
ぴぐ「（ムスッ）じゃあ、マリー↓テリー↓ヒガシにすりゃあいいじゃないですか。これなら必ずストック一つずつ増えますよ」
ももやん「それじゃあ開幕に超必殺技が使えなくなっちゃうじゃん。本末転倒だって」
はまー「なんか妙な部分でまとまんないッスね。3人とも強いんだから、どう組んでも大丈夫ですよ、たぶん」
ももやん&ぴぐ「それもそうだね」
一同「わははは」
（次号に続…かない↑オイオイ、攻略しろよ）



悩んだ末に三人抜き…。ありがち。

最終奥義とは!?

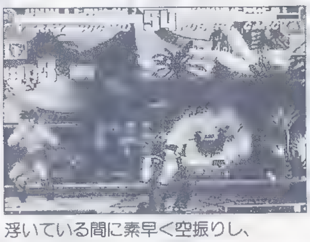
K.O.F.'97で空中連続技を狙う場合、一部の必殺技は相手に届いていてもスリ抜けてしまうようになっている。ところが、これらの必殺技を通常技を空キャンセル（相手に当てないように出し、素早く必殺技を入力）で出すと、攻撃が当たるようになってしまうのだ。これを応用すると、

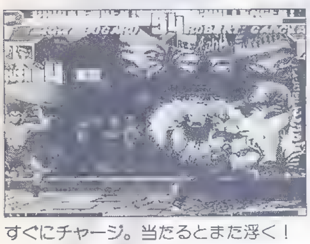
●ロバート…連舞脚（↓屈み小K）↓龍虎乱舞
●京…大七拾五式改（↓屈み小P）↓大七拾五式改↓…

などが可能になるが、ひときわ強烈なのが、

●テリー…小パワーチャージ（↓屈み小P）↓小パワーチャージ↓…

の最終奥義。徐々に間合いが離れてしまうが、ちょっとアレンジすれば、ほぼ気絶確定というシロモノだ。


浮いている間に素早く空振りし、


すぐにチャージ。当たるとまた浮く！

CPU戦メモ

ゲーメストチームでCPU戦を進める場合は、本文と同じ構成（アドヴァンストでテリー↓ヒガシ↓マリーの順）でOK。というか、テリーだけでクリアできる。

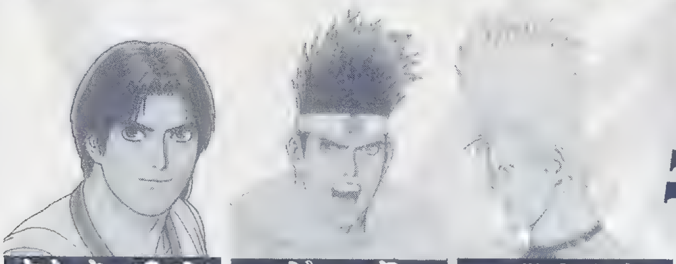
とりあえず、相手が近付いてきたら屈み大P↓小パワーチャージ。空キャンセルになるぐらい早く入力しよう。そのうちチャージが当たるので、大ジャンプ大キックで追撃して着地に近距離大K↓小チャージを重ねるか（CPUはガードしない）、自信があれば最終奥義で有無を言わさず葬ってやろう。

ヒガシを引っ張り出されたら、まずはストックを使ってスクリュー。これは当たればラッキーな程度。使いきったら、黄金のカカト（距離によって使い分ける）↓屈み大P↓カカト↓…で削りつつゲージを溜めよう。

マリーは、屈み大Pや、ぶっとばしキャンセル小M・スパイダーを出し、キャッチできたら起き上がりにまた大スパイダーを重ねる。キャラによっては完璧にハマってくれるぞ。


ダメなキャラは近付いてくるのを待ち、根気よく最初から。

一口情報 これまでのK.O.F.'94〜'97は「オロチ編」とSNKでは呼ばれていて、今回で完結ということらしい。続編、新シリーズの予定は、「制作も含めて、まったくの未定です」(SNK宣伝課：梅本氏談）とのこと。



キックのオニチーム

固めて暴れてキック最強

担当：借金

キム・カッファン　ジョー東　二階堂紅丸

足癖の悪い3人が手を組んだってんだからこりゃ大変

微妙なキャラ性能。順番決めがムズいです

キック主体で飛び道具を持たないバリバリの跳び込みキャラのキムは、波に乗れば一気にゲージを稼いで勝利を持ち帰る。超必殺技の使いどころは連続技と振り向き天舞脚とそれなりにある。

自分のペースで暴れると強いという点では、切り込み八リケーン隊長ジョーヒガシも同じ。彼の場合、飛び道具とかかとのおかげで追い込んで攻めることもできる上、あまりそうなら超必殺技をばらまくこともOK。ただし、キムと違いやや対空面に不安があるのは事実。その辺を考慮して考えると、出てきたときから超必殺技が使える状態が望ましいともいえる。

そこで、今回の順位は、

1：キム（溜め役）
2：ジョー（暴れ&放出）
3：紅丸（処理役）

という形でいってみよう。

キムとジョーという、攻めのスタイルが似ているキャラがいるので、キム、紅丸、ジョーやジョー、紅丸、キムなど、紅丸を挟む形での順番もいいだろう。

小足でGO！

この3人を使うからには、キックでの空中戦が勝利の基本。空から相手を圧迫し、不自由きわまりない攻めを敢行してこそキックチームの称号を手にすることができる。そこで、アドヴァンストがとりあえず基本となってくる。エキストラでいく場合は、ジャンプ攻撃を使わずに空中戦ができるジョーを先鋒に持っていこう。スラッシュ主体で溜めてスクリューといった感じだ。

キムの戦法といえば、

●相手に近寄り小足→連続技→接近して再び小足→連続技

といういたって簡単なルートを基本に、派生する行動を混ぜていくだけ。

牽制の小Pを打つのも近寄るためなら、そこからジャンプかレバー入れ小Pなどで接近を試みるのも、すべては近寄るための手段。そして、相手へのアプローチに成功したなら、小足からの攻めで一気にたたみかけたい。つまり、

●小足→ジャンプ大K（飛翔脚）or歩いて小足
●小足→下小P→
1：空砂塵
2：流星落
3：レバー入れ小P

ってな具合。先の攻めは連係として固めを持続させるためのもの。後の攻めは、

1は当然ヒットしたときの連続技。これなくしてキムは語れないでしょう、というくらい最重要事項。

2は奇襲目的だが、ぼうっとしているふ抜け野郎には何度使っても決まる。ヒットした後は起き攻めが可能だが、キムには小足しかないので相手がコマンド投げを持っているかどうかで攻め方が少し変わるぞ。

3は攻めを持続させるために使用。下小Pをガードされたときにキャンセルレバー入れ小Pとすることでスムーズに攻めが続く。相手に当てた後はキャンセル飛翔脚で素早く着地。相手のジャンプに備えて大Kを用意したり飛燕斬で待つか、再度レバー入れ小Pやジャンプから攻めていくといい。

キムの役割は後の2人のためにゲージを溜めること。ゲージを持っていると大幅に戦力アップするジョーや紅丸にゲージを残してあげるのだ。でも確定場面ならレバー入れ小P・鳳凰脚や振り向き鳳凰天舞脚を使って勝利で応えよう。勝てば官軍、ジョーも紅丸も文句は言わないはずだ。



基本は小足に執着。ヒットするまで張り付こう。

追い込んで固めて攻め倒せ

キムからバトンを受けた後、ヒガシの役割は相手を固めて倒すこと。端に追い込むすべを主体に考えていこう。

基本的にスラッシュキックを通常技のなかに混ぜて中距離で闘い、跳びそうな所でのかかとという戦法で問題ない。かかとが空中ヒットしたなら必ず追い打ちを決め、ガードされたときもほとんど分が悪くないので臆せずに暴れよう。東の場合、リスクよりも見返りが大きいので暴れたほうが得なのだ。

密着からは下小K→下小P↓ハリケーンアッパーやレバー入れBを使い効果的に端に追い込んでいく。下大K↓ハリケーンアッパーも時折混ぜるといいだろう。跳び込みからの攻めなら大P↓レバー入れB・スラッシュキックやハリケーンアッパーも使って攻撃力の高さで圧倒していくといい。

相手をダウンさせた後や端に追い込んだときにはハリケーンアッパーの使用率を上げ、逃げれるポイントにかかとかスラッシュキックで攻めを続行しよう。スクリューアッパーを連係に混ぜても攻めているときにはゲージの溜まりが速い。気にしないでがんがん使おう。

最後に、ヒガシは発動（マックス状態）と相性がいい。発動してから固めていくのも忘れずに。



発動中なら連続技のダメージもシャレになる。

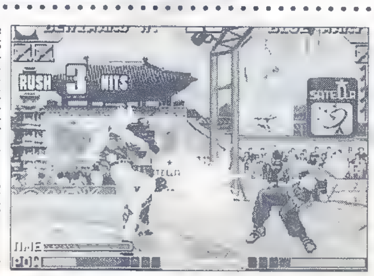
役目は処理？それとも

紅丸に出番が回ってきたときにまず最初に考えることはどういう状況かということ。

キムとヒガシの暴れっぷりが炸裂、相手チームをほとんど壊滅したところでの紅丸なら話は早い。ゲージを使って一気に攻めきり試合を決める、いわゆる処理班だ。対空は大雷靭拳。跳び込みは中ジャンプメインの攻めで圧迫する。下小Kがヒットしたときには小雷光拳につなげてダメージ優先のごり押しでOK。

逆に2人が働かずに散ってしまい、ゲージはほとんど無い。こんなときにはくらうダメージを最低限に抑えながら闘わなければならない。

ゲージが寒いときはダメージをもらわないよう守備面を強化。大雷靭拳やバックジャンプメインの待ちと、攻め込むときも空中雷靭拳を多めにしたり、フライングドリル↓真空片手駒を使ってゲージ溜めを優先、じっくりと闘おう。



安定した大将だから豪快にも攻めれるしじっくりいくのもOK。

CPUは[illegible]

このチームでエンディングにたどり着くと専用のストーリーが少し用意されているのでCPU戦での使用を勧めたい。そこで、エンディングまでのちょっとしたコツ紹介。

対戦とは違い、キムやヒガシの暴れは割と見すかされているので、パターンに近い攻めができる紅丸をメインに使用。一度跳び込みに成功したら、フライングドリル・真空片手駒でゲージを溜め、ジャンプに対する雷光拳を打てる用意は作っておく。相手が跳び込んできたら対空、攻めは中ジャンプから安全に攻めれる雷靭拳までの連続技や真空片手駒。キャラによっては小雷靭拳を連発するだけで倒せる場合もあるのでこれも試してみよう。

一口情報：前号のガードキャンセルの記事に追加事項。真吾の駆け鳳燐と京の無式の最後の打撃に加えて、弱ラルフキックとリョウ・サカザキのMAX版天地覇煌拳に関しても、キャンセルをかけることはできないとのこと。

技を出すことだけが割り込みではない!!

相手の技の硬直を知ろう

〜反撃講座　後編〜

前回に引き続き、今回も連発されるときつい技の対処法について考えてみよう。

担当：えぬおう

まず最初に技の硬直ありき

前回触れたが、格闘ゲームの技には、攻撃終了から行動可能になるまでの隙というものが存在する。この隙が小さいと、相手のガード硬直が解けるまえに攻撃した側が先に行動可能となる。逆に隙が大きいと、攻撃側よりもガードしたほうの硬直が先に解けるので、ガードした側に攻めの優先権が移るわけだ。もしこの差があまりにも大きすぎると、その技はいわゆる「ガードされると反撃を受ける」というタイプに分類される。

K.O.F.'97における必殺技は「画面中央ならガードされても反撃は受けないが、硬直が解けるのはガードした側のほうが先」というものが多い。ただ一部には、必殺技をガードさせても攻撃側のほうが先に動ける、という性能を持った技もある。そういった技は、ガードされてもまだ優先権が攻撃側にあるので、非常に高性能な技ということができる。

そんな性能を持った技を連発されたら、それは当然きついでしょう!!こちらのガード硬直が切れたころには、すでに相手のつぎの技がもう目前まできているのだから…。

仕掛けてきた相手と硬直が同時に解けるか、自分が先ならばまだ対処のしようもあるが、相手が動けるのに自分はまだ動けないというのは想像した以上に状況は劣勢なのである。

この状況をなんとかしよう、というのがこのページの趣旨だ。扱う技は、実のところガードすれば防御側のほうが先に動けるものが多い。しかし、ガード後の間合いが相手有利で、ここで下手に動いてしまうと同じ技をくらうことになる。連発されるときついといわれる所以がここにあるのだ。

まず表の見方を説明しよう。

「反撃可・不可」は読んだままで、その技をガード後に反撃が可能かどうかが記されている。

「近」というのはガード時に相手が近くにいれば反撃できることを意味する。しかしさすがにきつい技と言われるだけあって、こういう技はここにはあまり存在しない。

「※」印は状況による。あとで説明するが、このゲームでは下段技でない限りは「立ちガードすること」が非常に重要である。この印が付いている技は、防御側のガードのしかたや、ガードしたときの間合いによって左右されるものである。

「技ガード後硬直」というのは、その技をガードしたあとでどちらが先に動き出せるかを示したものだ。「防」はガードしたほうが先に動ける。「攻」は攻撃側が先に動けるという性能がいい技だが、これを連発されたときに打開策があるものにはコメントをつけておいた。

「GC有効度」はガードキャンセル緊急回避（以下GC前転）を使っての反撃有効度だ。「A」は使ったほうがいい技、「B」は余裕があれば、「C」は駄目ではないがあまり有効ではない技、「D」は使うだけ無駄、といった感じだ。

GC前転後は、出の速い技からキャンセル必殺技くらいまでは叩き込むようにしよう。キャラが限定されるが、GC前転で近づいてコマンド投げというのも有効な反撃法といえる。

いくつかの対処法

表を見ているうちに気が付くかもしれないが、きつい技の対処法にはいくつかのパターンが存在する。

●立ちガード重視

「立ちガードして…」というコメントがあるところは特に注意。立ちとしゃがみのどちらのガードでも防げるからといって、いいかげんに捉えてはいけない。

たとえば京の七拾五式改を密着状態から2段めも最速で出した場合、立ちガードなら防御側が先に動ける。しかし同じ状況でしゃがみガードしてしまうと、なんと京のほうが先に動けるのである!!

これは立ちでガードするこ

各キャラ キツい技対策表



キャラ名	技名	反撃可・不可	技ガード後硬直	GC有効度	コメント
京	七拾五式改(大)	×	※	C	基本的に立ちガードすれば防御側が先に行動可
京	琴月陽	○	防	B	
紅丸	フライングドリル	×	攻	D	連発されたときは1発めガード後垂直ジャンプ攻撃
テリー	パワーチャージ(小)	×	防	D	ガード後にリーチのある技を置く
テリー	バーンナックル(小)	近	防	D	ガード後にリーチのある技を置く
アンディ	空破弾(小)	※	防	D	立ちガードで最後の攻撃部位をスカらせる
アンディ	飛翔拳(小)	近	防	D	連発される場合はジャンプで。前転はダメ
東	ハリケーンアッパー	×	攻	D	至近距離でガードしても東が先に動ける
東	黄金のカカト(小)	×	※	D	
東	スクリューアッパー	※	攻	B	出かかりをGCすれば反撃可能
リョウ	猛虎雷神剛	○	防	D	キャラによってはくらっても反撃可能
リョウ	覇王翔吼拳	近	防	B	前転 or ガードキャンセルで目前まで移動する

一口情報 さらに、前号でガードキャンセルふっとばしにキャンセルはかからないと書いていたが、キングのみガードキャンセルふっとばしにキャンセルをかけることができることがわかった。キング使いはパワーアップだ！

とによって、相手の技の打点をある程度高くしているのだ。

このほか、立ちのほうがいいという理由は「やられの判定を細くする」というところにもある。アンディの空破弾は多段ヒット技だが、立ちガードすれば最後の1発を空振りさせやすくなるのだ。これはヒットしているときにも如実に現れてくる。空破弾をしゃがみ状態でくらうと大抵は最後の1発までくらってしまうが、立ちなら空振りすることが多いのだ。

立ちガードは、反撃できない技が反撃できるようになるほど便利ではないが、ガード後の相手のアドバンテージを最小に留めることができるということをよく覚えておこう。




しゃがみガードでは相手の攻撃の打点が低くなってしまうし、やられのサイズも横に大きくなってしまう。下段攻撃でない限り、立ちガードするのが基本。

●垂直ジャンプを活用

連発されるといやな技のなかに、跳び上がってくるタイプの技がある。たとえば紅丸のフライングドリルや、キングのサプライズローズ、キムの飛翔脚などがこれに該当する。無敵時間のある技でも潰してしまうくらい、攻撃判定が強いのがこのタイプの売りとなっている。

こういう技を連発されたときは、垂直ジャンプを活用するのが有効だ。右に挙げた技はどれも下方向に強いが、その半面で横方向には弱いという弱点がある。連発されるのが分かっているとき、この方法がかなり有効な手段となる。

●小技1発で我慢



連発されたときは、



急降下型を、

各キャラ キツい技対策表



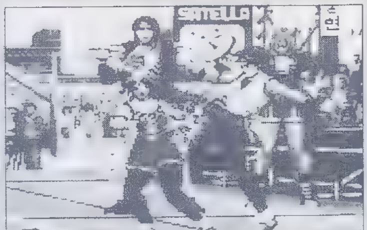
キャラ名	技名	反撃可・不可	技ガード後硬直	GC有効度	コメント
ロバート	龍撃拳	×	防	D	連射されたら、間にリーチの長い技で割りこむ。前転は×
	飛燕旋風脚(大)	×	同	D	連発されたら、垂直ジャンプ攻撃
	飛燕龍神脚	※	防	C	くらって反撃がてっとり早い。ガード時は着地に隙がない
ユリ	百烈びんた	○	防	D	余裕で反撃可能
	飛燕鳳凰脚	○	防	B	距離は開くが、ガード後にダッシュで近寄って反撃できる
レオナ	グランドセイバー	×	攻	D	発生が遅いので小技で止める
ラルフ	ラルフキック(小)	※	※	D	近くでガード崩しになったら着地を投げることが可能
	ガトリングアタック(大)	○	防	B	小は最後がスカリやすいので、待って反撃
アテナ	フェニックスアロー(大)	※	防	D	立ちガードして、ダッシュ、小技が入る
	シャイニングクリスタル	※	防	C	集束のときを狙う
ケンスウ	龍連牙・地龍	※	防	D	しゃがんで3発めがスカらないキャラは下小Pを置く
チン	轟欄炎炮(大)	○	防	C	炎が伸びきった時点で動ければ、ダッシュ前転or大ジャンプ
	飛翔脚	×	攻	D	連発されたら、垂直ジャンプ攻撃

一口情報 超必殺技を使った時の光っている間は、コマンド入力の受付は中断されている。光る前のコマンドは、そのまま継続されているので、コマンドの続きを入力すれば、技は出るとのこと（編集部CHU調べ）。



垂直ジャンプ攻撃で返せる。

このゲームではキャラごとに通常技の性能に開きがあるが、限定したキャラの小技のみ反撃技となる場合がある。
またはきつい技をガード後にダッシュして小技というのがギリギリ間に合う状況もある。小攻撃1発では反撃技とは言い難いが、これでも攻めの優先権を取り戻すという意味で、返せるときはキッチリ反撃しておきたい。



小技一発でも返せるときにはキッチリ入れておこう。

●反撃不可、優先権重視
その技自体にはガード後に入る返し技が存在しなくても、最速の技を置くことによって相手のつぎの攻めを止めることができる。最悪でも相手の強技連発だけは阻止できるので、これは優先権を取る意味での行動といえる。

技別補足

●七拾五式改
本文でも解説に使ったが、この技は立ちガードすれば優先権は防御側に移る。画面端でこの技で固められてしまうというひとは、おそらくしゃがみガードしていることに原因の一端があるはず。





七拾五式改を同じ条件でガードしたあと、両者レバーを上に入れておいた。左の写真がしゃがみガードで、右の写真が立ちガードで対応。立ちなら防御側が先だが、しゃがみでは京のほうが先にジャンプして（＝動けて）いるのが分かる。

●飛翔拳
この技を連打されたからといって、すぐ前転してしまうと相手の思うつぼ。飛翔拳をガード後に最速で前転しても、ちょうど前転の終了時の硬直につぎの飛翔拳が置いてある格好となるからだ。これでは前転の隙に飛翔拳をくらってしまうので、ジャンプ攻撃にいくのが正解。しかしそれを見越して、一瞬待って空破弾や昇龍弾という選択肢がアンディ側にもあるので注意。

●猛虎雷神剛
なんとこの技、くらっても大Pレベルの通常技で返せることがある。タイミングはシビアだが、狙ってみる価値はあるぞ。



雷神剛をくらっても、、、



大Pで反撃できることがある。

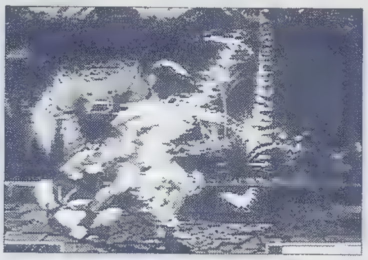
●飛翔脚、フライングドリル
いわゆる急降下型の技。これらの技の連発はきついが、連発されることが分かっているなら、垂直ジャンプ攻撃で簡単に対処できるぞ。

キム	流星落	※	防	D	近いときは、リーチの長い小技が入る
キム	半月斬	近	防	D	遠いと反撃不可
チョイ	飛翔空裂斬	※	※	D	着地に小技を置いて優先権を取るか、垂直ジャンプ
チャン	鉄球大爆走	×	防	D	ガードしないでスカす
ちづる	三籟の布陣	×	攻	A	二択に来る前にガードキャンセル
舞	龍炎舞	○	防	C	くらっても反撃可（キャラ限定）
舞	白鷺の舞	※	防	D	連発時は間にダッシュ前転
舞	水鳥の舞	※	防	A	ガードキャンセル前転でほぼ確実に反撃可
キング	サプライズローズ	※	同	D	遠い間合ではキング先。連発には垂直ジャンプ攻撃
キング	トラップショット	×	防	A	ガードキャンセルで相手の背後から
キング	ミラージュキック	○	防	D	ガード後にリーチの長い技。間合いによっては大Pも入る
山崎	蛇使い	※	防	A	よほど間合いが遠くない限りGCで反撃可
山崎	裁きの匕首	○	防	C	ガード後、リーチの長い小技（一部大攻撃も可）
山崎	砂かけ	○	防	D	ガード後、リーチの長い小技（一部大攻撃も可）
マリー	（キャンセル）スピンフォール	×	防	D	単発は反撃不可。キャンセル時は相打ち覚悟で下大P
ビリー	超火炎旋風棍	※	防	A	GCは発射前〜直後なら反撃可能

一口情報 →↓↘コマンドの最後の右下のレバー方向なのだが、じつはレバー方向が右上でも真右でも、コマンドとして認識してくれるらしい。プレイヤーのみなさん、暴発には注意しましょう（編集部CHU調べ）。

●スクリューアッパー
ガードされても束が先に動けるという、とんでもない技。通常時は束が先なので何もできないが、GCを速いタイミングでかければ裏から反撃できる。

無節操技、スクリューアッパーはGCで対応するのが無難。



●白鷺の舞
知らないで連発されるとかなりきつい技。出掛かりは遅いが、この技をガードさせたあとの間合いがふたたび白鷺の間合いなので、手を出すとくらってしまう。かといって跳びこんでも、白鷺の舞は上方向にも強いので落とされてしまう。この技が連発でくるとか分かったら、引き付けて前転するのが最善の策。このあとで間合いは開いてしまうが、まだ舞は白鷺で攻撃中なのでダッシュで追えば硬直中に反撃できる。

●くじくだいち
この技に対空技で挑むと社の思うつぼ。実はこの技は垂直ジャンプで避けることができる。なんと無敵対空技でも掴まれてしまうのだ。



くじくだいちに対空技はご法度。



簡単につかまれてしまうぞ。



しかし垂直ジャンプすればなんの問題もない。

各キャラ キツい技対策表

※表は編集部で独自に調べたものです

キャラ名	技名	反撃可・不可	技ガード後硬直	GC有効度	コメント
庵	葵花	※	防	C	3段目立ちガード後、リーチのある小技（キャラ限定）
真吾	真吾キック	○	防	D	立ちガードして、出の速い小技（下ガードは×）
真吾	荒咬み・未完成	○	防	D	立ちガードして、出の速い小技（下ガードは×）
真吾	毒咬み・未完成	○	防	D	立ちガードして、出の速い小技（下ガードは×）
社	（キャンセル）スレッジハンマー	×	同		GC後転から反撃
オロチクリス	（キャンセル）かがみをほふるほのお	×	攻	D	キャンセルをかけてきた通常技のガード硬化が解けたら後転
オロチ社	（キャンセル）くじくだいち	—	防	—	バックジャンプで逃げるか垂直ジャンプ攻撃

一口情報 発売が延びている「侍魂」だが、なんとシステムを根底から見直しているらしい。AMショーにおいて、河野プロデューサーから「劇的な変化をします」という言葉をいただいたが、まさに実践されているらしい。

ビデオゲームがなんと!! 1PLAY 10円!!

日本橋ゲームセンターフェラーリPART I・IIは
最新のビデオゲームが1PLAYたったの⑩円!!

全台数100台



VF3 22台 ほか新作ゲーム すべて1PLAY10円!!

フェラーリPARTIIIでは
"センチメンタルグラフティ・
ときメモ・エヴァンゲリオングッズ"
フェアー開催中!!

店頭にて
インスト¥500
販売中

新製品 大量入荷!
下記リスト以外の
基板も続々入荷中!

タイトー	
アースジョーカー	25,000
スペースインベーダー	68,000
スーパーマン	30,000
タイガーヘリ	10,000
ダイノレックス	18,000
忍者キッズ	15,000
MJ-12	23,000
ああ栄光の甲子園	10,000
エレベーターアクションリターンズ	78,000
エレベーターアクションリターンズ (ロム)	8,000
ダライアス外伝	88,000
ダライアス外伝 (ロム)	5,000
バブルシンフォニー	78,000
バブルシンフォニー (ロム)	5,000
カイザーナックル (ロム)	5,000
ハットトリックヒーローズ'95	78,000
ハットトリックヒーローズ'95 (ロム)	5,000
究極タイガー2	78,000
究極タイガー2 (ロム)	5,000
サイキックフォースEX	40,000
森口博子のクイズでヒュー!ヒュー!	78,000
森口博子のクイズでヒュー!ヒュー! (ロム)	3,000
バブルボブル2 (ロム)	5,000
Jターンオブインベーダー (ハーネス付き)	28,000
レイフォース	45,000
ラスタンサーガII	39,000
逆鱗弾	78,000
逆鱗弾 (ロム)	8,000
まじかるでーと	58,000
アルカノイドリターンズ (ロム、パネル付)	18,000
バブルボブル2X	78,000
バブルボブル2X (ロム)	10,000
バブルボブル3	88,000
バブルボブル3 (ロム)	20,000
ビデオシステム	
スーパーバレーボール	5,000
クラッシュレース	23,000
ソニックウィングスリミテッド	48,000
カプコン	
キングオブドラゴン	28,000
マジックソード	35,000
ストリートファイター	20,000
スーパーストII (カートリッジ)	8,000
天地を食らう	48,000
天地を食らう2	19,000
ストリートファイターZERO (カートリッジ)	6,000
マッスルボマー	18,000
マッスルボマーDUO	30,000
チキチキボーイズ	60,000
ストリートファイター (筐体タイプ)	25,000
サイドアームズ	19,800
ブラックドラゴン	29,000
アレスの翼 (ハーネス無)	17,000
ウィロー	98,000
F1ドリーム	7,500
戦場の狼II	50,000
エリア88	68,000
ロストワールド	250,000
USネイビー	68,000
大魔界村	88,000
ストライダー飛竜	128,000
ストリートファイターIII	90,000
ストリートファイターIII (カートリッジ)	70,000
ぷにっきいず	5,000
ストリートファイターEX PLUS	98,000
ストリートファイターZERO2(カートリッジ)	10,000
X-MEN VSストリートファイター	90,000
X-MEN VSストリートファイター(カートリッジ)	70,000
バトルサーキット	70,000
バトルサーキット (カートリッジ)	48,000
バンプレスト	
ドラゴンボールZ	15,000
NEO GEO	
サムライ斬紅郎無双剣	3,000
メタルスラッグ	23,000
ナムコ	
ニューマンアスレチック	18,000
ギャプラス	50,000
ギャラガ	98,000
グロブダー	98,000
コズモギャングザビデオ (海外ロム)	10,000
スーパーパックマン	98,000
スーパーワールドスタジアム92	25,000
ワールドスタジアム93	25,000
ゼビウス	38,000
ディグダグ	98,000
ドラゴンバスター	90,000
ドラゴンセイバー	80,000
スカイキッド	98,000
バックランド	98,000
バラデューク	98,000
フォゾン	200,000
ドルアーガの塔	150,000
ベラボーマン	150,000
ニューラリーX	150,000
マッピー	70,000
マーベルランド	70,000
メトロクロス	70,000
未来忍者	80,000
リブルラブル	130,000
ワンダーモモ	150,000
グレートスラッガーズ	8,000
ティンクルピット	18,000
ソウルエッジ	40,000
マッハブレイカーズ	35,000
アイレム	
剣豪	20,000
ビジランテ	9,800
メジャータイトル	30,000
ぐっすんおよよ	40,000
ロードランナー帝国からの脱出	30,000
フック	22,000
グルーヴオンファイト(豪血寺一族3)ソフト	10,000
セガ	
ウォーリーを探せ	10,000
バーチャファイターリミックス	78,000
バーチャファイターリミックス(カートリッジ)	3,000
ゴールデンアックスザデュエル	78,000
ゴールデンアックスザデュエル(カートリッジ)	5,000
クラッチヒッター	13,000
ばくばくアニマル (カートリッジ)	3,000
極 (カートリッジ)	5,000
ポトポト	10,000
ぷよぷよ	8,000
ぷよぷよ通	20,000
DDクルー	10,000
ファイナルアーチ (カートリッジ)	5,000
ドラゴンボールZ VRVS	15,000
バーチャファイター2.1 (アストロ付)	250,000
バーチャファイター2.1 (基板)	98,000
ワンダーランド	10,000
タントアール	5,000
デッドオアアライブ	98,000
蒼穹紅蓮隊	80,000
蒼穹紅蓮隊 (カートリッジ)	8,000
水滸演武 (カートリッジ)	3,000
バーチャファイターキッズ (カートリッジ)	3,000
レッスルウォー	8,000
バーチャロン	250,000
ダイナマイト刑事 (カートリッジ)	12,000
データイースト	
ワールドカップバレーボール95	50,000
カリノフ	17,000
デスブレイド	15,000
ドラゴン忍者	25,000
ドリームサッカー94	30,000
アクトフェンサー	15,000
ウルファング	50,000
コナミ	
恋のホットロック	140,000
サプライズアタック	10,000
少林寺への道	10,000
スーパーコントラ	48,000
ゼクセクス	40,000
パロディウスだ!	5,000
ハイパーオリンピック	18,000
魔獣の王国	100,000
ツインビーヤッホー! (サブボード)	5,000
メガゾーン	9,800
グラディウスII	40,000
サラマンダ2	60,000
サラマンダ2 (サブボード)	5,000
スラムダンク	30,000
対戦とっかえだま	78,000
対戦とっかえだま (サブボード)	25,000
極上パロディウス (サブボード)	5,000
とべ!ポリスターズ	20,000
対戦ぱずるだま (サブボード)	8,000
その他	
クレイジークライマーII	78,000
ザ・コンバットライブス	2,000
ヘッドオン (JAMMA付)	100,000
マジカルクリスタル	3,980
スカイソルジャー	20,000
ぶたさん	39,000
キャッスルオブドラゴン	18,000
グランドクロス	5,000
富士山バスター	15,000
ゴークス	5,000
ゲーム天国	30,000
ゲーム天国 (ソフト)	5,000
おいしいパズルはいりませんか?	5,000
グランドストライカー2	32,000
ギャルズパニック2	20,000
ハイパーデュエル	15,000
でろんでろでろ (ソフト)	5,000
燃えよゴンタ	10,000
パーフェクトソルジャー	25,000
レジオン	8,000
麻雀	
スーチーパイスペシャル	38,000
実録マル恥麻雀	20,000
麻雀ミラージュ	38,000
スーパーリアル麻雀PIII	35,000
スーパーリアル麻雀PIV	35,000
スーパーリアル麻雀PV	50,000
麻雀ハイパーリアクション	60,000
麻雀上海3	22,000
麻雀上海	9,000
麻雀吉本劇場	3,000
麻雀ラマン	10,000
麻雀宇宙より愛をこめて	2,000
アイドル麻雀	2,000
プリティーセーラー18禁	50,000
クイズ	
クイズ人生劇場	30,000
クイズ地球防衛軍	15,000
クイズDNAの反乱	5,000
クイズくれよんしんちゃん	3,000
クイズココロジー	5,000
クイズアドベンチャーワールド	10,000
クイズマジカルエラーを探せ	10,000
コントロールボックス	
SUPER VEGE	59,000
VEGA JR.	29,800
VEGA JR.DX	36,000
パナツインロング	38,000
ハーネス	
VEGA用 JAMMAハーネス	4,000
VEGA用 スーパーストII	4,500
VEGA用 ストZERO	4,500
VEGA用 NEO·GEO	4,500
パナツイン用 ナムコ	4,000
パナツイン用 セガ	3,000
パナツイン用 麻雀	3,000
パナツイン用 JAMMA	3,500
ケーブル	
VEGA9000・SUPERVEGA·VEGAJR共通	
サターンケーブル	8,000
プレイステーションケーブル	8,000
家庭用ネオジオケーブル	9,800
スーパーファミコンケーブル	8,000
PCエンジン6ボタンケーブル	8,000
PCエンジンケーブル	2,500
メガドライブケーブル	2,500
その他	
VEGA JR.·SUPER VEGA用	
S端子ケーブル	2,500
RGB 15ピン	3,500
RGB 21ピン	3,500
パナツインロング用	
RGB 15ピン	3,000
RGB 21ピン	3,000

※1万円未満の基板はアフターサービスは一切なしです。

価格は変動しますので
電話でお問合せ下さい。

そのほかたくさんの基板があります。おさがしの基板があればTELください!

24時間 情報案内サービスご利用方法

①下記の内、一番近いBOXセンターにダイヤルしてください。
(情報料は無料です。)
大阪 06-455-6000 名古屋 052-453-6000
東京 03-3940-6000 広島 082-223-6000
②売りたいなら→220011# 買いたいなら→220022#
③あなたのFAX番号を市外局番から押し、最後に#を押してください。
④もう一度#を押してください。
⑤あなたのFAXより価格表が出てきます。
⑥価格表はリアルタイムに在庫が表示されています。

ソフトランドダイレクト(通信販売)のご案内

お申し込み方法

●TELでご注文 06-649-7177 ●FAXでご注文 06-649-7222
※通販価格・在庫のお問い合わせ 10:00〜18:00 営業日 年中無休

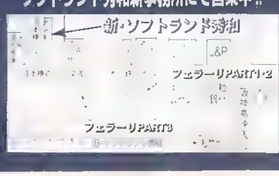
お支払い方法

●代金着払い…商品と引換に代金をお支払いください。(PM4:00までにご注文いただくと翌日お手元に届きます。)
●銀行振込…お近くの銀行より下記口座にお振り込みください。
三和銀行 恵美須支店(普)3593374㈱秀和通販部
●現金書留…お電話で金額を確認の上、郵便局より現金書留にてご送金ください。
〒556 大阪市浪速区日本橋4-7-7デンキョー日本橋ビル3F ソフトランド秀和
●ローン支払い→ローン用紙に記入、審査後に商品引き渡しとなります。

Soft Land
SHUWA Corporation

ソフトランド秀和 〈新住所〉 10月よりかわります
大阪市浪速区日本橋4-7-7デンキョー日本橋ビル3F
TEL.06-649-7177 FAX.06-649-7222
年中無休なのでお気軽に当店へお立ち寄りください。
資料ご希望の方は80円切手3枚同封の上、当店までお送りください。

ソフトランド秀和新事務所にて営業中!!



基板 タイムマシン 基板

PCB

●PCB（基板）とは、アーケードゲームのソフトに該当する部分だと思って下さい。
●この価格リストは約20日前のリストから抜粋したものです。御注意下さい。
●価格リストは、毎月8・25日前後に発行しています（一番正確です）。御希望の方は、葉書で申込みして下さい。

買い取り（とりあえず電話してみて下さい）

KOF97	??,000
ストリートファイターⅢ	??,000
CP2ソフト全般	??,000
鉄拳3・	??,000
ブラッティロア	??,000
E雀ハイスクール	??,000
ファイナルロマンスR	??,000
モデル2全般	??,000
忍者ウォーリヤーズ	??,000
ナイトスラッシャーズ	??,000
オールドPCB	??,000

上記以外の基板も高額買い取りします。
最後にTELしてみるべし

各種新作PCB予約受付中（TEL）

- ストリートファイター3　2nd（予）
- ストリートファイター3　3nd（予）
- ストリートファイターEX2（予）
- ストリートファイターZERO3（予）
- 私立ジャスティス学園（予）
- スターグラディエーター（予）
- ストライカーズ1945Ⅱ（予）
- バトライダー（予）
- ジャンジャンパラダイス（予）
- ウインターヒート（予）
- バーチャロン・オラトリオタングラム（予）
- コットン2（予）
- ファイティング武術（予）
- サイキックフォース2012（予）
- Gダライアスver2（予）
- きらめきスターロード（予）
- プチカラット（予）
- 月華の剣士（予）
- 侍魂（予）
- ファイナルロマンス（予）

NAMCO

子育てクイズマイエンジェル	3,000
子育てクイズマイエンジェル2	35,000
鉄拳2－B	65,000
スタースイープ	35,000
アウトフォクシーズ	20,000
マッハブレイカーズ	25,000
ワルキューレの伝説	40,000
バーニングファース	15,000
ローリングサンダー2	15,000
ドラゴンセイバー	25,000
ドラゴンバスター	18,000
ギャラクシアン	10,000
アサルト（P付）	25,000
スーパーパックマン	20,000

CAPCOM

ストリートファイターⅢ（PCB）	40,000
ウォーザード	35,000
ヴァンパイアセイヴァー（ROM）	28,000
ストZERO2アルファ（ROM）	12,000
パワードギア（ROM）	20,000
ストZERO2α（ROM）	5,000
バトルサーキット（ROM）	12,000
D&D（RPM）	10,000
D&D2（ROM）	35,000
ロックマン2（ROM）	12,000
ぷにっきぃず	5,000
ワンダー3	28,000
エリア88	32,000
ロストワールド（自作P付）	70,000

その他

Gダライアス	80,000
マジカルデート	35,000
メタルブラック	15,000
ミズバク大冒険	8,000
デッドコネクション	5,000
MJ-12	5,000
ワードナの森	12,000
フリスキートム	170,000
猫の風船割り（アイレム）	200,000
銀河任侠伝	20,000
ロッドランド	23,000
エドワードランディ	40,000
B-WING	25,000
デッドオアアライブ（Aボード）	40,000

SEGA

ソニックファイターズ（H付）	90,000
ラストブロンクス（H付）	90,000
F・バイパーズ（H付）	90,000
バーチャロン（P付・H付）	90,000
VF3（電源H付）	250,000
VF2．1（H付）	30,000
ゴールデンアックス2	35,000
F・バイパーズ（ROM）	10,000
ソニックファイターズ（ROM）	5,000
蒼穹紅蓮隊（ROM）	3,000
ライオットシティー	4,000
忍	5,000
シャドーダンサー	5,000
SDI（純正パネル付）	65,000

KONAMI

ガイアポリス	18,000
シティーボンバー	18,000
トライゴン	15,000
悪魔城ドラキュラ	78,000
バイオレントストーム	28,000
シンプソンズ	25,000
ダダンダーン	28,000
メネシス	80,000
ツインビー（ニューバルブ）	80,000
サラマンダ	30,000
ゼクセクス	28,000
ポリネットウォリーヤーズ	32,000
クライムファイター	8,000
グラディウス3	30,000

筐体

●ゲームセンターに置いてあるマシンそのものです。
●筐体とPCBがあればゲームができます。

新品ブラストシティ（2レバー6ボタン）	220,000
新品アストロシティ（2レバー6ボタン）	220,000
中古アストロシティ（パネル新品）	115,000
中古ニューアストロシティ（パネル新品）	135,000
中古エアロシティ（パネル新品）	40,000
中古Qグランダム（2レバー12ボタン）	40,000
中古ポニーMK3（2レバー12ボタン）	20,000

モニタ

●筐体から抜き取った物ですのでクリアな映像が出力できます。
●入力端子はRGB21ピンです。

29インチモニター（15／24Khz対応）	入荷待ち
26インチモニター（15／24Khz対応）	20,000
25インチモニター（15／24Khz対応）	30,000
18インチモニター（15／24Khz対応）	入荷待ち

C-BOX

●C-BOXとPCBかあればゲ　ムかできます。
●ビデオコンバータ内蔵なので、家庭用テレビでOKです（24Knz出力のゲームはモニターを必要とします）。

ボードマスター	47,000
シグマAV5000&Σ8000セット	39,000
ベガジュニア	29,800
各種21ピンRGBケーブル	3,500

EXTRA

●アーケード環境をサポートする、関連商品です。
●中には、工作知識を必要とする物もあります。

シンクロ連射回路（1回路2ボタン）　2,000
中には正常に動作しないPCBもありますので御注意下さい。
ノーマル連射回路（1回路幾等でも）　1,500
ボリウム調整による連射回路です。
RGBビデオアンプダッシュ（完成品）　9,800
家庭用ゲームのRGB信号を業務用モニターに直に入力すると、RGB信号が弱い為、発色が悪かったり全体が白くボケてしまうことがあります。その様な時には、この「ビデオアンプ」を使って下さい。大抵は奇麗に映ります。
※注意
作動用電源として、コントロールBOX・筐体内の電源を使うので、どちらかをお持ちでないと御使用できません。電源取り付けの工作も行っておりますが、別途料金がかかります。

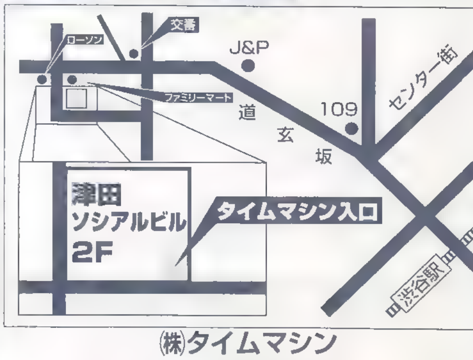
INFORMATION

分割・ローンもあります。詳しくは電話でお尋ね下さい。ハーネス等の製作・質問もやっています。気軽にTEL下さい。
在庫・価格は常に変動しています。電話・来店で御確認下さい。
移転しました。店内がスゲー広くなりましたのでぜひ、ご来店ください。

■振込み口座番号■
富士銀行府中支店
（普）4394530
㈱タイムマシン

店舗

●少々分かり難い所に在りますが、宜しくお願いします。



㈱タイムマシン
〒150-0043　東京都渋谷区道玄坂1－19－6
津田ソシアルビル2F
TEL／03-3462-4541（代）

RYU-FINAL

STREET FIGHTER III

—闘いの先に—

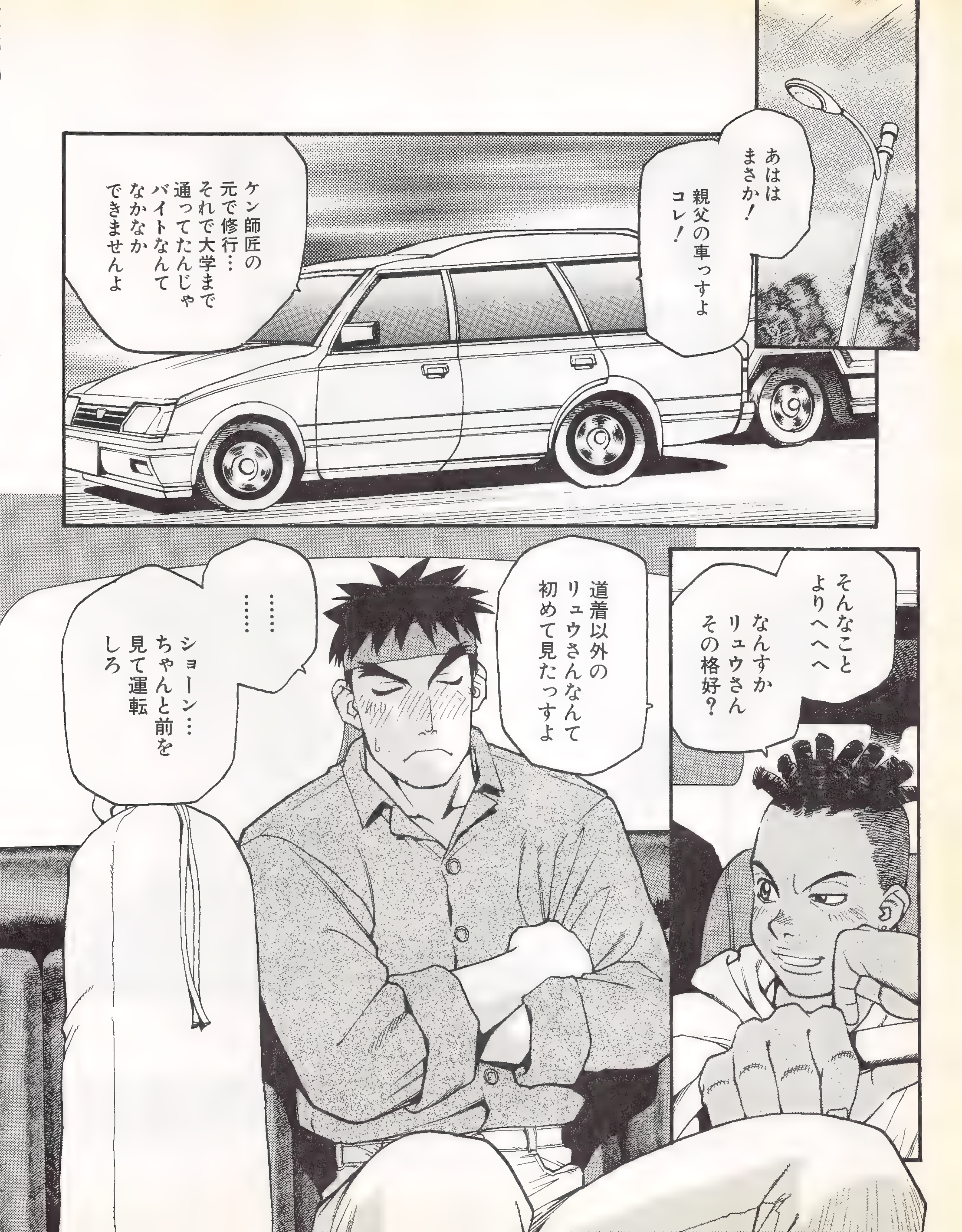
第2話

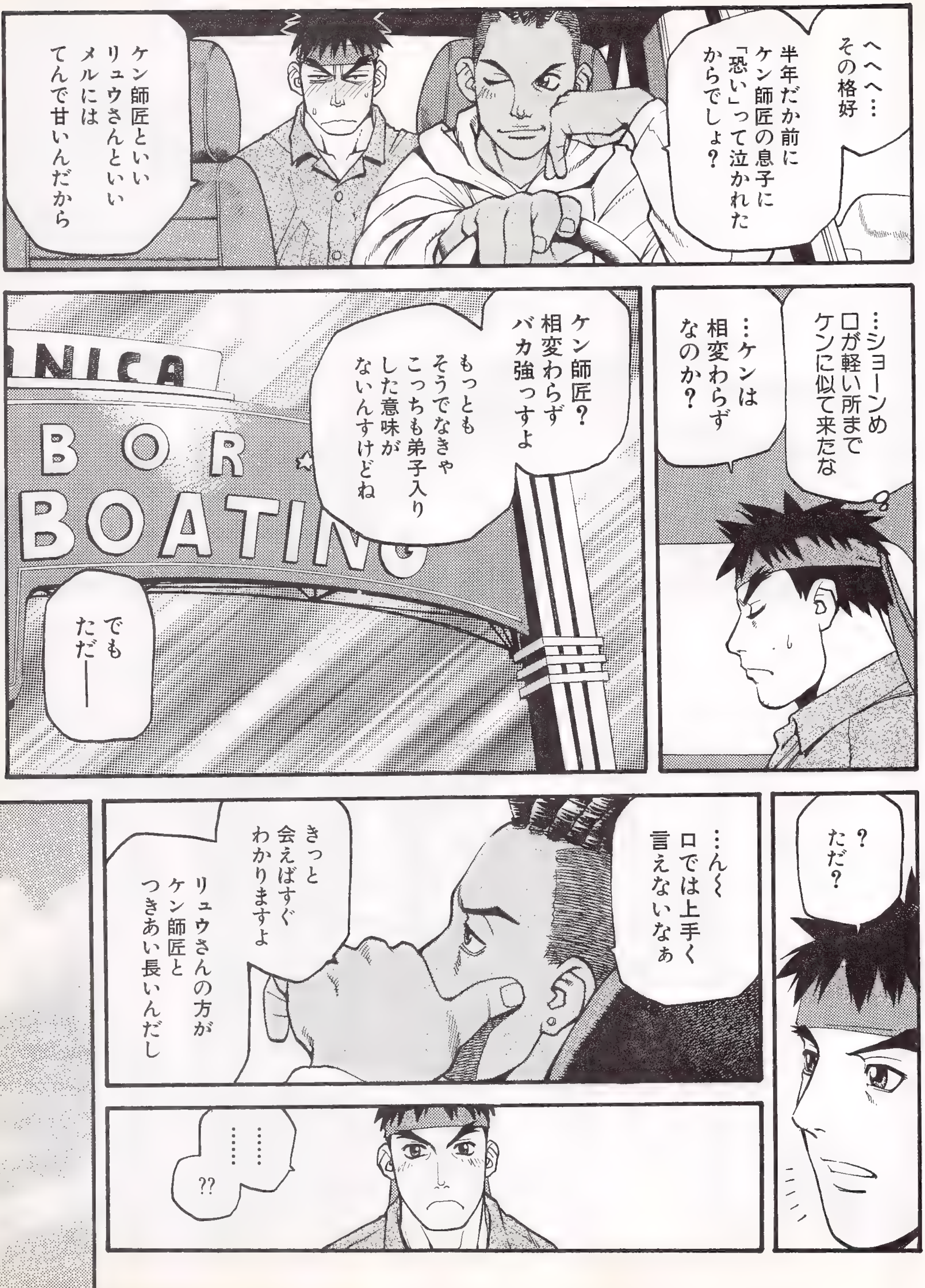
早くも大人気!!

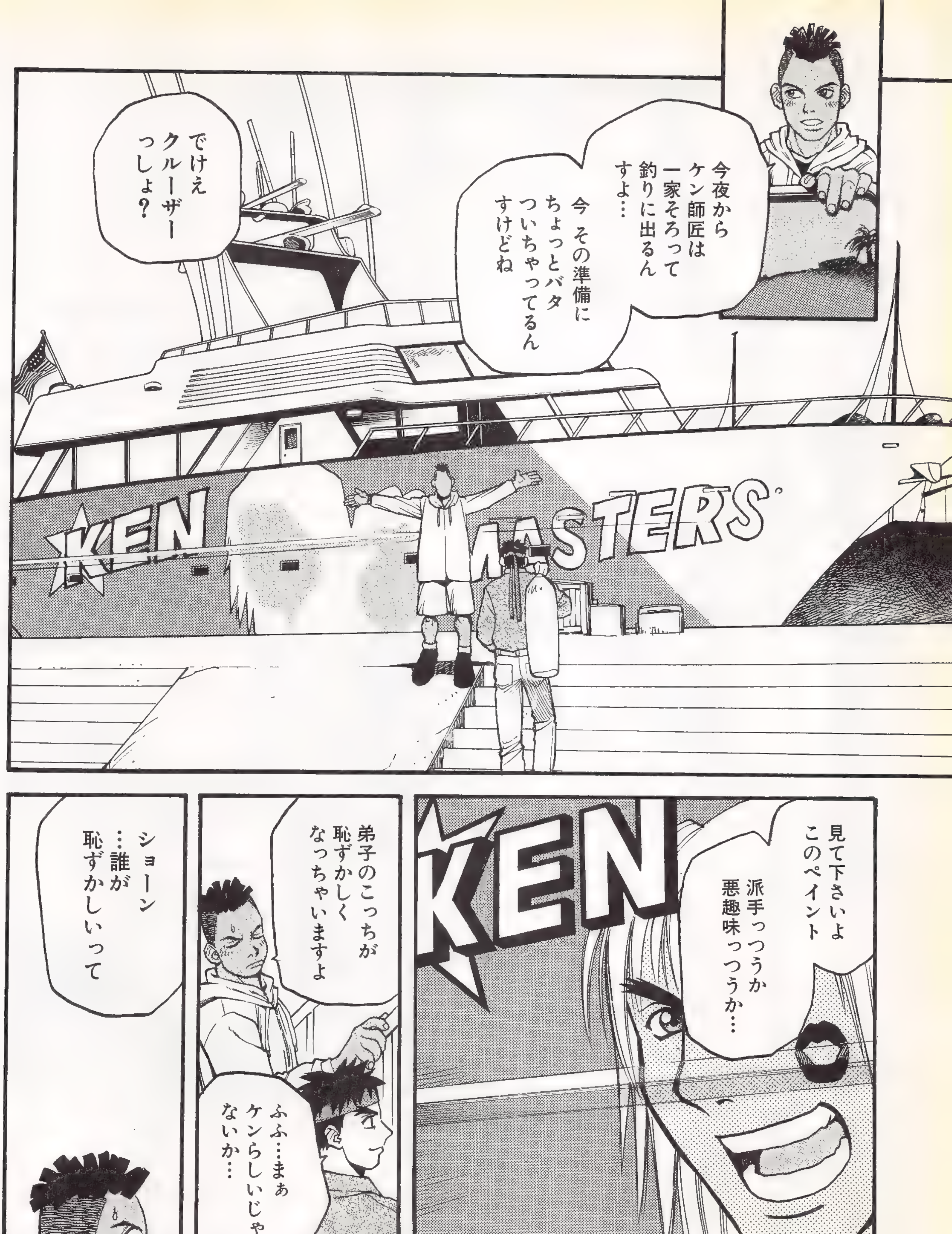


格闘(バトル)に生きる男たち!!

中平正彦


あははまさか！親父の車っすよコレ！
ケン師匠の元で修行…それで大学まで通ってたんじゃバイトなんてなかなかできませんよ
そんなことよりへへへなんすかリュウさんその格好？
道着以外のリュウさんなんて初めて見たっすよ
……
ショーン…ちゃんと前を見て運転しろ


へへへ…
その格好
半年だか前に
ケン師匠の息子に
「恐い」って泣かれた
からでしょ？
ケン師匠といい
リュウさんといい
メルには
てんで甘いんだから
…ショーンめ
口が軽い所まで
ケンに似て来たな
…ケンは
相変わらず
なのか？
ケン師匠？
相変わらず
バカ強っすよ
もっとも
そうでなきゃ
こっちも弟子入り
した意味が
ないんすけどね
BOATING
でも
ただ――
？
ただ？
…ん～
口では上手く
言えないなぁ
きっと
会えばすぐ
わかりますよ
リュウさんの方が
ケン師匠と
つきあい長いんだし
……
……
??

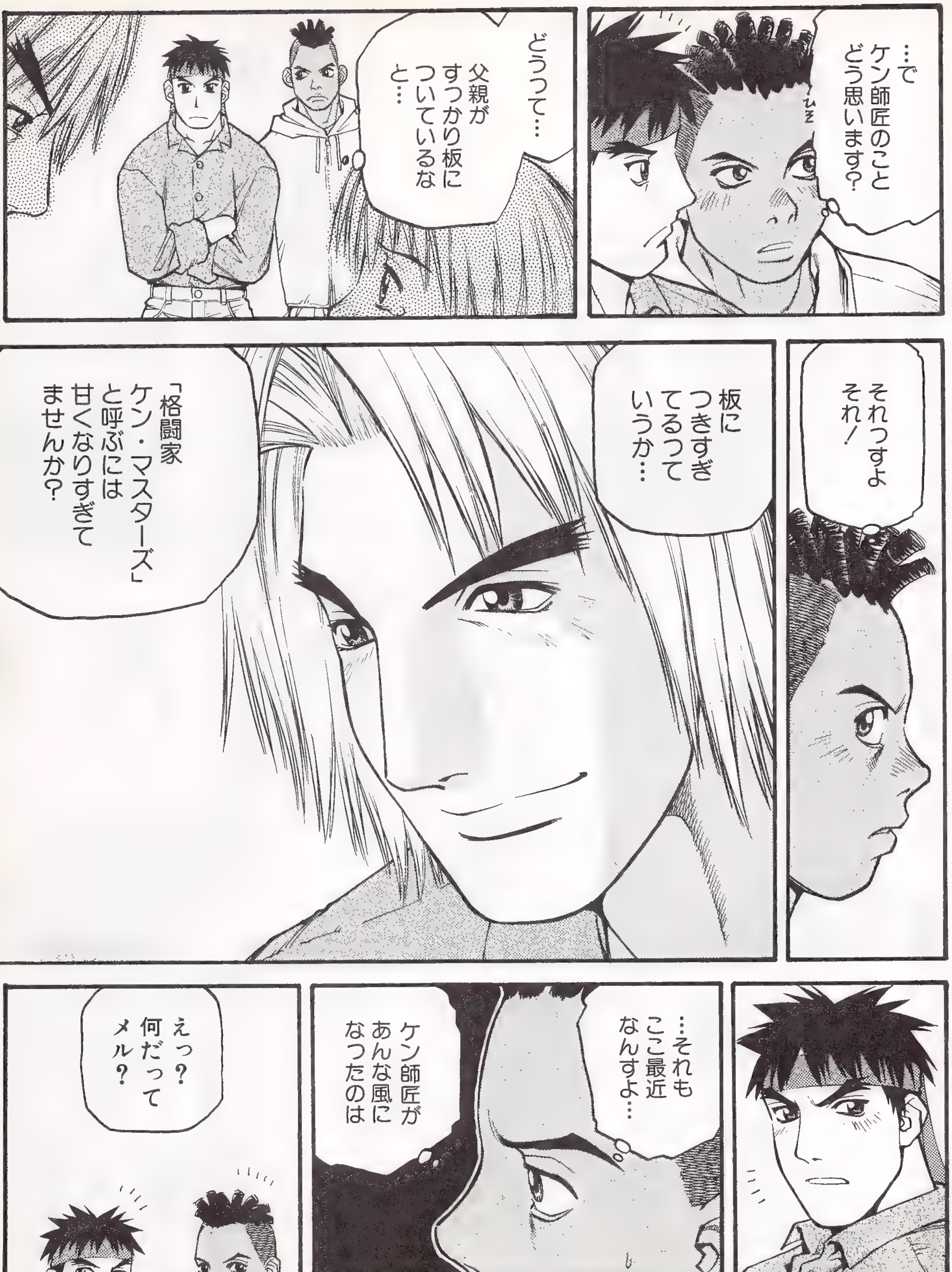


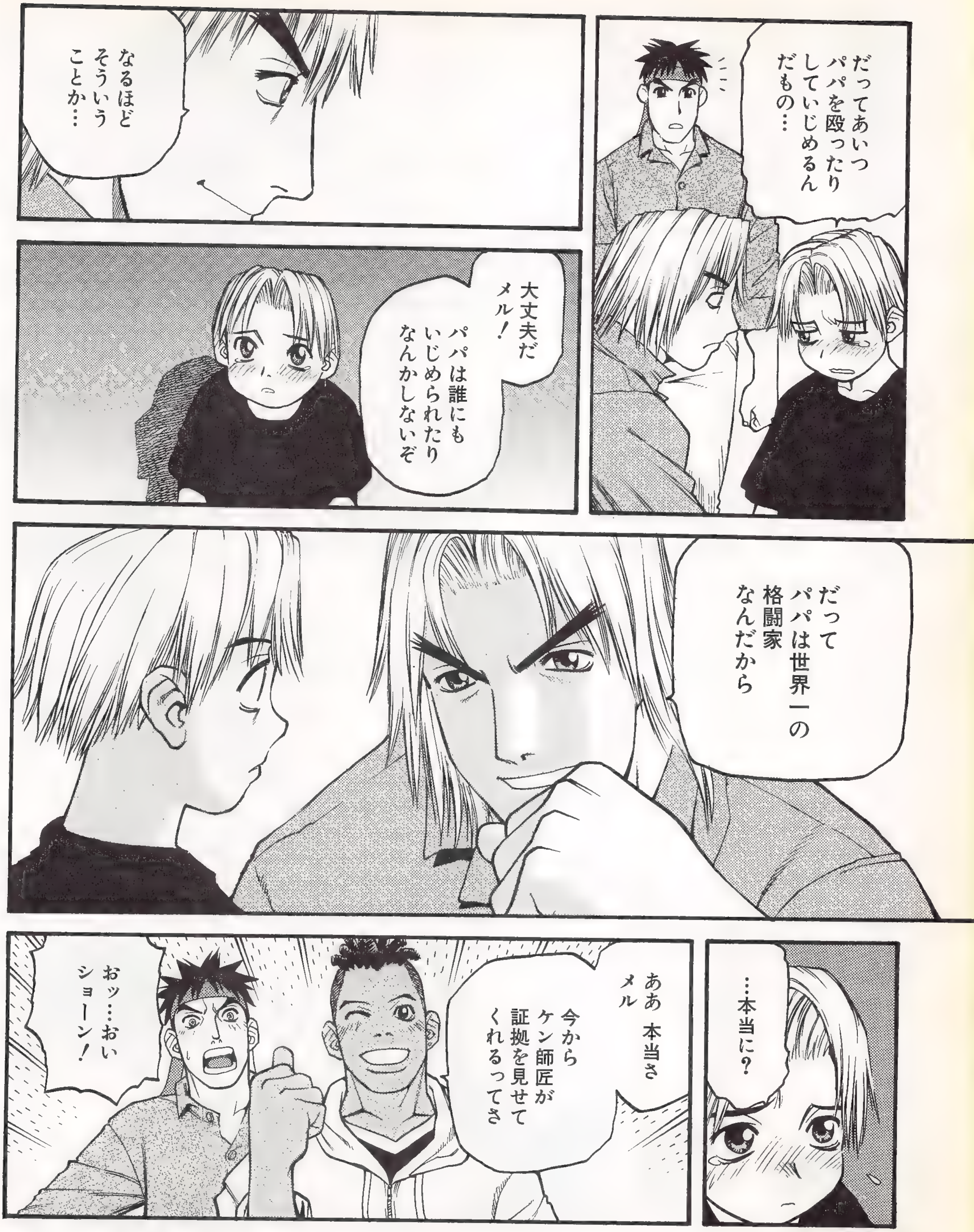
今夜から
ケン師匠は
一家そろって
釣りに出るん
すよ…
今 その準備に
ちょっとバタ
ついちゃってるん
すけどね
でけえ
クルーザー
っしょ？
KEN MASTERS
見て下さいよ
このペイント
派手っつうか
悪趣味っつうか
っつうか…
KEN
弟子のこっちが
恥ずかしく
なっちゃいますよ
ショーン
…誰が
恥ずかしいって
ふふ…まぁ
ケンらしいじゃ
ないか…


なんだあ
リュウ
その格好は?
久しぶりだな…ケン
なんだ…別に変わりは無いじゃないか



あはははは!
やっぱ服装だけじゃ
ムリっすよ
リュウさん!!
…笑い
すぎだぞ
ショーン!
おかしいわねぇ…
普段は
誰と会っても
泣かないコなのに…
ふー
泣くな
メル!
男だろ?
ほら 前にも
会ったじゃないか…
名前はリュウ
パパの親友(ライバル)だ!
ふふ…あのケンも
今や立派な父親
だな…


…で ケン師匠のこと どう思います？
どうって… 父親が すっかり板に ついているなと…
それっすよ それ！
板に つきすぎ てるって いうか…
「格闘家 ケン・マスターズ」と呼ぶには 甘くなりすぎて ませんか？
…それも ここ最近 なんすよ…
ケン師匠が あんな風に なつたのは
えっ？ 何だって メル？


だってあいつ パパを殴ったり していじめるん だもの…
なるほど そういう ことか…
大丈夫だ メル！
パパは誰にも いじめられたり なんかしないぞ
だって パパは世界一の 格闘家 なんだから
…本当に？
ああ 本当さ メル
今から ケン師匠が 証拠を見せて くれるってさ
おッ…おい ショーン！

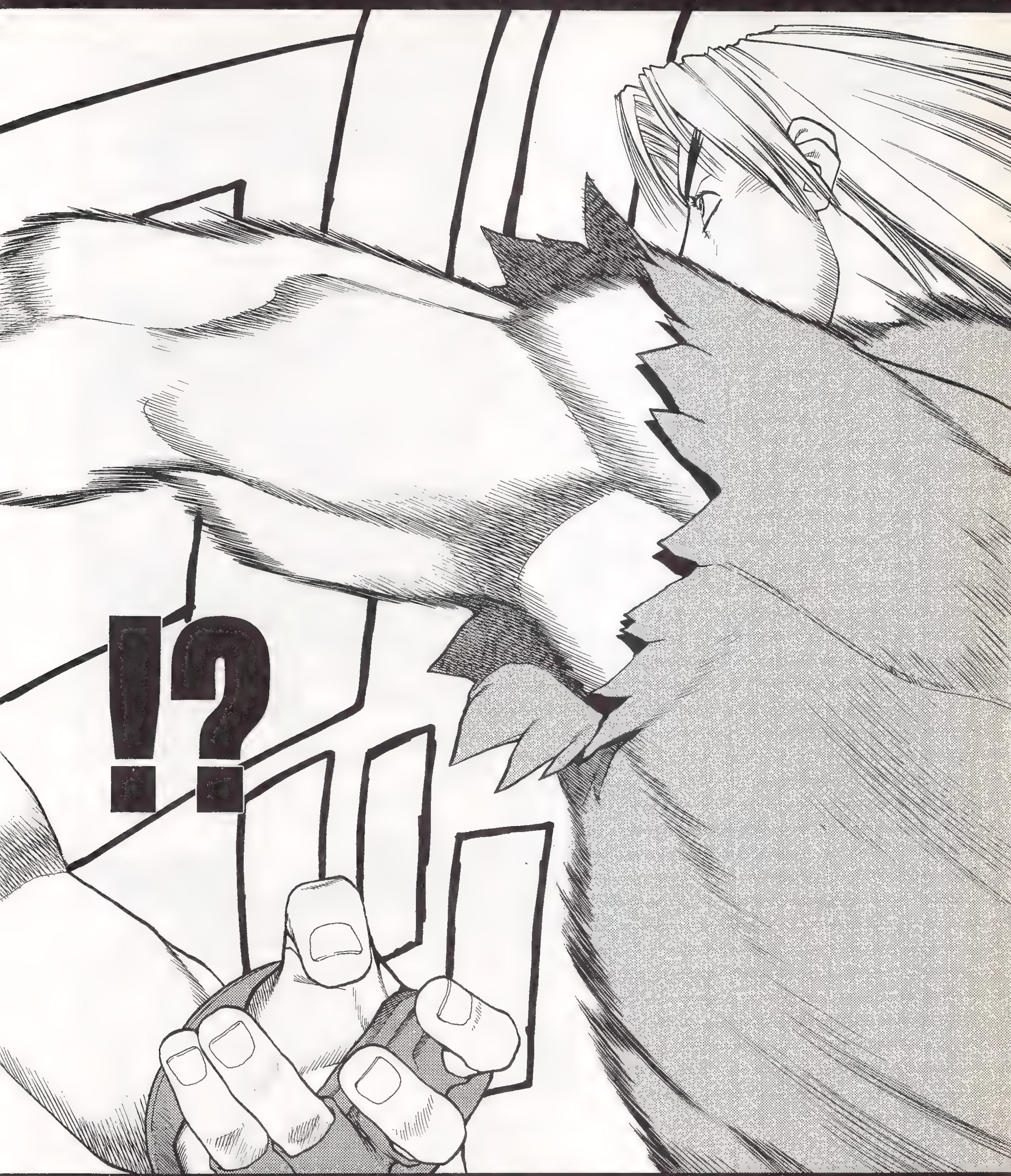


よ〜し
ひと勝負
いくか
リュウ！
おまえも
そのつもりで
会いに来たんだろ？
あッ…
いやしかし!!
イライザ
道着とグローブ
出してくれ！
……
……
やり!!
久々のリュウ・ケン
対決!!
ふふふ
ケン師匠の
たるんだ心に
喝を入れつつ…
俺は二人の
闘いぶりを
勉強できる！
漁夫の利って
ヤツだね♪
KEN
…ふー…



中平先生に励おたを。コミゲ編集部「ストⅢ」係まで。


ほう…
正拳突きから
来るとは
慎重だな…
突きの角度
スピード共に
申し分ない…
いつものケンだ
うおお!!
絶妙のタイミング
で正拳を
さばきに
かかる!!
出るぜ!!
リュウさんの
反撃!!
パパ!!

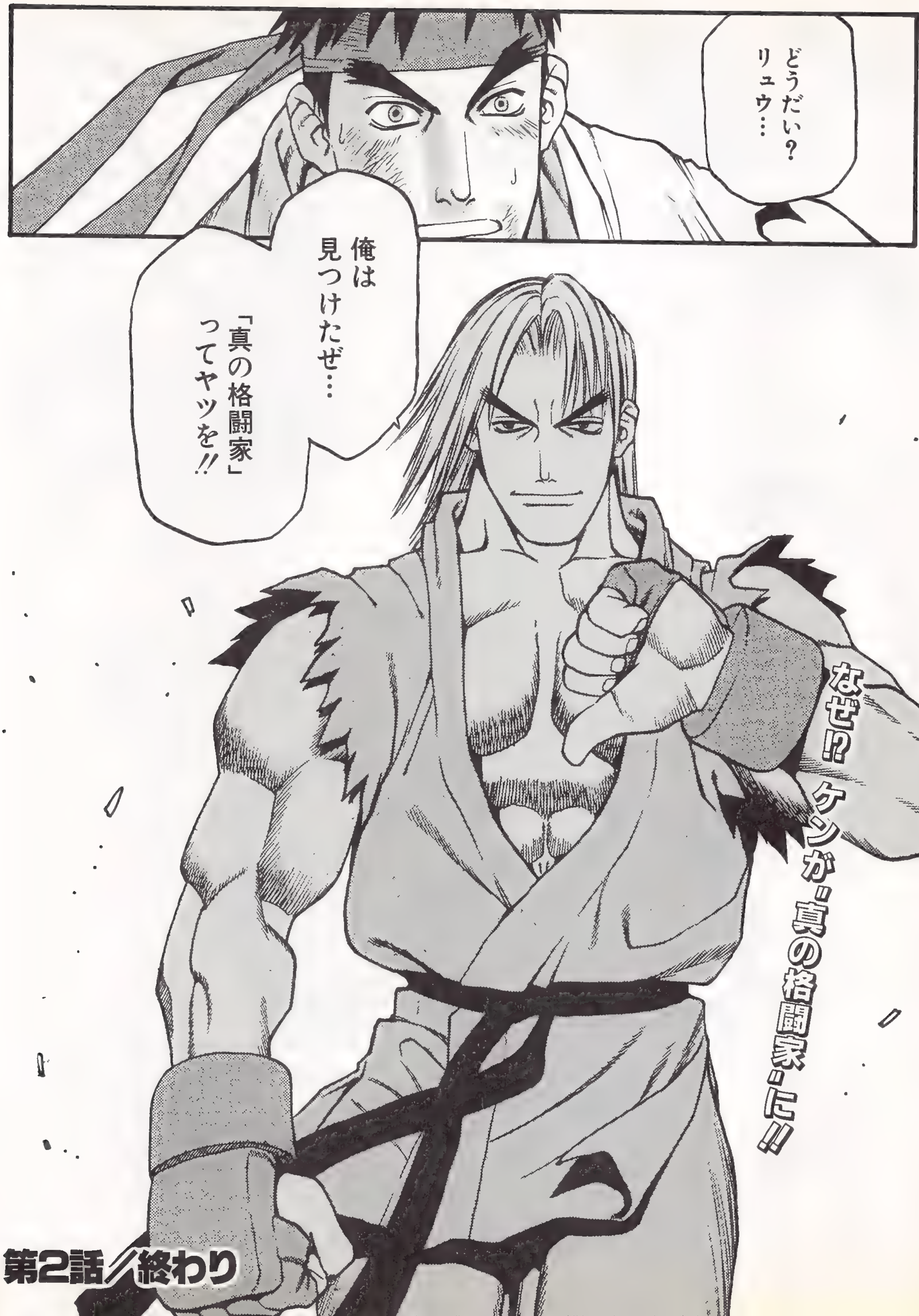





は…疾い!!
ブロッキングが
間に合わな
かった…!?



ブンッ
おっと!!
どッ…どうしたんすか? やられっぱなしじゃないすか
……
……
違う!?
確かに今までのケンじゃない!?
技の切れ…威力全てにおいて強くなっている!!!
いや…物理的な強さだけでなく…
何か別の「力強さ」を感じる…


どうだい？リュウ…
俺は見つけたぜ…「真の格闘家」ってヤツを!!
なぜ!? ケンが"真の格闘家"に!!
第2話／終わり

基板が毎日大量入荷！システムⅢ

★以下は過去2ヶ月にお売りした基板の一部です★
このリストを見てあわてて電話しても在庫はありません（笑）。

【 M V S 】
アンドロデュノス…¥2,000
ギャラクシーファイト…¥1,500
ぐるりん…¥2,000
サムライスピリッツ天草降臨…¥5,000
ザ・キングオブファイターズ'94 ¥1,000
ザ・キングオブファイターズ'95 ¥4,000
ザ・キングオブファイターズ'96 ¥8,000
神凰拳…¥5,000
ステークスウイナー…¥1,000
超人学園ゴウカイザー…¥5,000
天外魔境真伝…¥4,000
ナム1975…¥2,000
ニンジャマスターズ…¥10,000
NEO Mr.Do!…¥17,000
パルスター…¥4,000
ビューポイント…¥6,000
フライングパワーディスク…¥3,000
マネーアイドルエクスチェンジャー…¥12,000
メタルスラッグ…¥12,000
リアルバウト餓狼伝説…¥2,000
リアルバウト餓狼伝説スペシャル…¥7,000
龍虎の拳外伝…¥3,000
わくわく7…¥15,000

【 カ プ コ ン 】
1942…¥6,000
ウォーザード(CPSⅢ)…¥35,000
エイリアンvsプレデター（ソフト）¥23,000
エグゼドエグゼス…¥30,000
X-MENvsストリートファイター(ソフト) ¥40,000
ガンスモーク…¥25,000
キャデラックス…¥25,000
キャプテンコマンドー…¥12,000
クイズ虹色町の奇跡（ソフト）…¥8,000
スーパーストⅡX（ソフト）…¥3,000
スーパーパズルファイターⅡX(ソフト)…¥6,000
ストZERO2（ソフト）…¥5,000
ストZERO2アルファ（ソフト）¥15,000
ストⅡダッシュターボ…¥6,000
ストリートファイターⅢ（CPSⅢ）¥40,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ（ソフト）¥32,000
19XX（ソフト）…¥20,000
バトルサーキット（ソフト）…¥45,000
ヴァンパイアセイヴァー（ソフト）¥25,000
ヴァンパイアセイヴァー2（ソフト交換）¥98,000
ヴァンパイアハンター(ソフト)…¥6,000
マーヴルスーパーヒーローズ（ソフト）¥22,000
魔界村…¥13,000
ロックマン…¥8,000
ロックマン2（ソフト）…¥12,000
ワンダー3…¥23,000

【 コ ナ ミ 】
グラディウスⅢ…¥25,000
極上パロディウス GX…¥20,000
サーカスチャーリー…¥12,000
沙羅曼蛇2 GX…¥18,000
ジャングラー…¥18,000
スーパーコブラ（C）…¥10,000
進め!対戦ぱずるだま…¥4,000
とべ!ポリスターズ…¥25,000
ハイパーオリンピック'84…¥10,000
ハイパースポーツスペシャル…¥10,000

【 ジ ャ レ コ 】
銀河任侠伝…¥20,000
ゲーム天国 MS32…¥20,000
テトリスプラス MS32…¥22,000
ポップフレーマー（C）…¥5,000
ロッドランド…¥18,000

【 セ ガ 】
イチダントアール…¥3,000
エイリアンストーム…¥7,000
ずんずん教の野望…¥7,000
ソニック・ザファイターズ（新品ROM）¥5,000
チャンピオンベースボール…¥500
チャンピオンベースボール2…¥1,000
バーチャファイター2…¥20,000
バーチャロン（P付）…¥95,000
ぷよぷよ…¥2,000
ぷよぷよ通…¥5,000

【 S T ・ V 】
イントロDonDon…¥2,000
エジホン探偵事務所…¥1,000
コラムス97…¥7,000
サンドアール…¥1,000
紫炎龍…¥7,000
蒼穹紅蓮隊…¥2,000
バーチャル麻雀…¥5,000
プリンセスクララ大作戦…¥2,000
ペブルビーチ…¥1,000
まうすけのおじゃまザワールド…¥3,000

【 タ イ ト ー 】
アルカノイド（P付）…¥10,000
アルカノイドリターンズ(カセット) ¥10,000
エクスターミネーション…¥13,000
エレベーターアクション…¥10,000
黄金の城…¥28,000
サイキックフォース（サブ）…¥3,000
サイキックフォースEX（サブ）…¥5,000
ザ・運動会…¥30,000
Gダライアス FX-1…¥75,000
プリルラ F2…¥55,000
まじかるでーとドキドキ告白大作戦FX-1 ¥23,000
まじかるでーと卒業告白大作戦FX-1 ¥25,000
メタルブラック F2…¥12,000
ルパンⅢ世…¥70,000
レイストーム FX-1…¥40,000
レインボーアイランドEX…¥12,000

【 テ コ 】
ウルフファング…¥12,000
キャプテンアメリカ…¥10,000
サイコニクスオスカー…¥8,000
対戦空手道…¥5,000
デスブレイド…¥7,000
ファイティングファンタジー…¥7,000
マジカルドロップ…¥3,000
マジカルドロップPLUS1…¥5,000
ミステリアスストーンズ…¥7,000

【 テ ク モ 】
アルゴスの戦士…¥20,000
ガズラー…¥15,000
がんばれギンくん…¥5,000
クイズココロジー2…¥1,000
スターフォース…¥13,000
S.T.G.…¥5,000
でろーんでろでろ…¥15,000
闘姫伝承…¥25,000
プレアデス（C）…¥5,000

【 東 亜 プ ラ ン 】
ゴークス（レバー版）…¥3,000
ゼロウイング（2Pプレイ版）…¥13,000
タイガーヘリ…¥10,000
ドギューン（デモ画面付）…¥13,000
フィグゼイト…¥7,000

【 ナ ム コ 】
エメラルディア…¥2,000
ギャプラス…¥8,000
キング&バルーン…¥60,000
子育てクイズマイエンジェル…¥2,000
スーパーワースタ'93激闘版…¥3,000
ゼビウス…¥7,000
ゼビウス3D／G…¥25,000
ダンシングアイ…¥55,000
ディグダグ（C）…¥5,000
トイポップ…¥55,000
ナムコクラシックコレクションVOL.1 ¥12,000
ナムコクラシックコレクションVOL.2 ¥28,000
ナックルヘッズ…¥8,000
ニューラリーX…¥30,000
ピストル大名の冒険…¥20,000
マーベルランド…¥15,000
マッピー…¥5,000
ロンパーズ…¥25,000
ワンダーモモ…¥55,000

【 バ ン プ レ ス ト 】
ウルトラマン…¥2,000
銃弾嵐（開発基板）…¥38,000
クイズセーラームーン…¥30,000
セーラームーン…¥25,000

【 そ の 他 】
アラビアン…¥8,000
ウイッツ…¥1,000
ガンバード…¥13,000
ギャルズパニック4遊…¥18,000
クレイジーコング…¥8,000
三刻志…¥8,000
上海…¥3,000
上海Ⅱ…¥15,000
上海Ⅲ…¥15,000
ジャンピングジャック…¥20,000
ストライカーズ1945…¥30,000
戦国ブレード…¥20,000
ソルディバイド…¥30,000
テラクレスタ…¥8,000
ドンキーコングJR.（C）…¥5,000
パズル番長…¥4,000
バトルガレッガ…¥40,000
プライマルレイジ…¥12,000
ベアーズラブ（未発売基板）…¥8,000
マリオブラザーズ（C）…¥8,000
Mr.ジャン…¥8,000
もうぢゃ…¥3,000
霊界導士…¥10,000
レディバグ（C）…¥8,000
連珠貴族…¥3,000
ロジックプロ…¥13,000
ロジックプロ2…¥45,000

【 麻 雀 ・ 花 札 】
エロティカゴルフ…¥2,000
エンジェルキッス…¥20,000
恋こいしましょ…¥12,000
ジャンジャンパラダイス…¥18,000
スーパーリアル麻雀PⅢ…¥4,000
スーパーリアル麻雀PⅣ…¥7,000
スーパーリアル麻雀PⅤ…¥5,000
スーパーリアル麻雀PⅥ(新品)…¥5,000
ファイナルロマンス…¥4,000
ファイナルロマンス2…¥23,000
プリティセーラー2…¥8,000
流星雀士キララスター…¥22,000

カプコンシークレットファイル バーサスマガジン・ポケットファイター・ストⅢ 2ndなど各種ポスター・グッズ類 エヴァファイナルなど各種エヴァ関連グッズ類多数

※18～29インチ各種筐体・モニター全国発送します。
※どこよりも高く基板の買い取りします！（業者・ロケ大歓迎）
買い取り価格は変動しやすいのでその都度お問い合わせください。

☆豊富な在庫をお値打価格で

●毎日のように基板が**大量入荷**しています。おかげさまで毎日が**大バーゲンセール**です！

☆周辺機器・関連商品の販売も充実

●業務用**モニター・各種筐体**の展示強化！ぜひ直接ご覧ください（通販も致します）。
●プライズ関連の**非売品グッズ・ポスター類**いろいろ取りあつかっています。

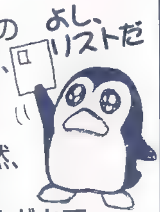


ですから

☆まずはリストを請求してください

●いきあたりばったり電話かけまくりはもうやめにしませんか☺
●当店のリストには、発行時点でのすべての在庫が掲載してあり、インストの有無が◎○△×で表示してありますので一目瞭然、安心です。





●とにかくお電話かおハガキでご請求ください。
「うちはリストが命です（マジ）。」

☆通信販売がお求めやすくなりました

●お電話いただければすぐに**代金引換え便**でお送りいたします。
●従来通り銀行振込や現金書留でもOKです。

東海銀行浄心支店▶普通1088974 システムスリー

☆さらに分割払いもOK!

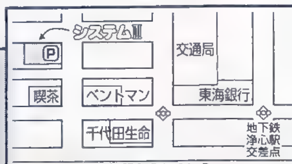
Orico

●遠方の方でもご来店の必要はありません。
●簡単な手続きで3～36回のクレジットをご利用いただけます。
●18歳以上の方に限ります。



システムⅢ

〒451 名古屋市西区浄心2-9-24第2鈴木ビル1F
TEL/FAX (052)523-4432
20：00PM以降はFAX専用となります。
10：00am～20：00pm年中無休です。



地下鉄鶴舞線浄心駅6番出口から西へ2本目右折、2本目の左角ビルの1F Ⓟ有

TAMAYA特選おすすめセット！

ヴァンパイアセイヴァー2／ヴァンパイアハンター2、新登場！！

（中古の表示がない限り商品は全て新品です。）

ヴァンパイアハンター2 ベガJR DXセット

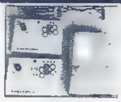


ヴァンパイアハンター2（PCB）
ベガJR DX
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥246,000**

初回¥23,272 ¥23,200×11回 / 初回¥13,764 ¥12,600×23回 / 初回¥12,236 ¥ 8,900×35回

ヴァンパイアハンター2 シグマセット

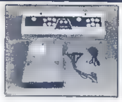


ヴァンパイアハンター2（PCB）
AV5000×1／Σ8000ターボ×2
ハーネス
ASコード

通販特価(送料・税込) **¥266,000**

初回¥20,112 ¥25,000×11回 / 初回¥15,444 ¥13,600×23回 / 初回¥10,556 ¥ 9,700×35回

ヴァンパイアハンター2 ボードマスターセット



ヴァンパイアハンター2（PCB）
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥256,000**

初回¥24,692 ¥24,100×11回 / 初回¥14,604 ¥13,100×23回 / 初回¥11,396 ¥ 9,300×35回

ヴァンパイアハンター2 ベガJRセット



ヴァンパイアハンター2（PCB）
ベガJR
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥240,000**

初回¥23,080 ¥22,600×11回 / 初回¥13,260 ¥12,300×23回 / 初回¥ 9,520 ¥ 8,000×35回

ヴァンパイアセイヴァー2 ベガJR DXセット



ヴァンパイアセイヴァー2(PCB)
ベガJR DX
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥236,000**

初回¥22,952 ¥22,200×11回 / 初回¥12,924 ¥12,100×23回 / 初回¥ 9,576 ¥ 8,600×35回

ヴァンパイアセイヴァー2 シグマセット



ヴァンパイアセイヴァー2(PCB)
AV5000×1／Σ8000ターボ×2
ハーネス
ASコード

通販特価(送料・税込) **¥256,000**

初回¥24,692 ¥24,100×11回 / 初回¥14,604 ¥13,100×23回 / 初回¥11,396 ¥ 9,300×35回

ヴァンパイアセイヴァー2 ボードマスターセット

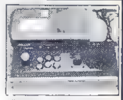


ヴァンパイアセイヴァー2(PCB)
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥246,000**

初回¥23,272 ¥23,200×11回 / 初回¥13,764 ¥12,600×23回 / 初回¥12,236 ¥ 8,900×35回

ヴァンパイアセイヴァー2 ベガJRセット



ヴァンパイアセイヴァー2(PCB)
ベガJR
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥230,000**

初回¥22,760 ¥21,600×11回 / 初回¥12,420 ¥11,800×23回 / 初回¥ 8,680 ¥ 8,400×35回

ヴァンパイアハンター2+セイヴァー2 ベガJR DXセット

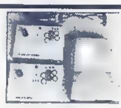


ヴァンパイアハンター2（PCB）
ヴァンパイアセイヴァー2（ロム）
ベガJR DX
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥344,000**

初回¥33,008 ¥32,400×11回 / 初回¥19,696 ¥17,600×23回 / 初回¥15,204 ¥12,500×35回

ヴァンパイアハンター2+セイヴァー2 シグマセット



ヴァンパイアハンター2（PCB）
ヴァンパイアセイヴァー2（ロム）
AV5000×1／Σ8000ターボ×2
ハーネス
ASコード

通販特価(送料・税込) **¥364,000**

初回¥34,748 ¥34,300×11回 / 初回¥19,076 ¥18,700×23回 / 初回¥13,524 ¥13,300×35回

ヴァンパイアハンター2+セイヴァー2 ボードマスターセット

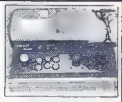


ヴァンパイアハンター2（PCB）
ヴァンパイアセイヴァー2（ロム）
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥354,000**

初回¥34,428 ¥33,300×11回 / 初回¥18,236 ¥18,200×23回 / 初回¥14,364 ¥12,900×35回

ヴァンパイアハンター2+セイヴァー2 ベガJRセット



ヴァンパイアハンター2（PCB）
ヴァンパイアセイヴァー2（ロム）
ベガJR
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥338,000**

初回¥32,816 ¥31,800×11回 / 初回¥19,192 ¥17,300×23回 / 初回¥14,308 ¥12,300×35回

ヴァンパイアセイヴァー+セイヴァー2 ベガJR DXセット



ヴァンパイアセイヴァー2（PCB）
ヴァンパイアセイヴァー（ロム）
ベガJR DX
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥308,000**

初回¥29,656 ¥29,000×11回 / 初回¥16,672 ¥15,800×23回 / 初回¥13,328 ¥11,200×35回

ヴァンパイアセイヴァー+セイヴァー2 シグマセット



ヴァンパイアセイヴァー2（PCB）
ヴァンパイアセイヴァー（ロム）
AV5000×1／Σ8000ターボ×2
ハーネス
ASコード

通販特価(送料・税込) **¥328,000**

初回¥31,396 ¥30,900×11回 / 初回¥18,352 ¥16,800×23回 / 初回¥15,148 ¥11,900×35回

ヴァンパイアセイヴァー+セイヴァー2 ボードマスターセット



ヴァンパイアセイヴァー2（PCB）
ヴァンパイアセイヴァー（ロム）
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥318,000**

初回¥31,076 ¥29,900×11回 / 初回¥17,512 ¥16,300×23回 / 初回¥12,488 ¥11,600×35回

ヴァンパイアセイヴァー+セイヴァー2 ベガJRセット



ヴァンパイアセイヴァー2（PCB）
ヴァンパイアセイヴァー（ロム）
ベガJR
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥302,000**

初回¥29,464 ¥28,400×11回 / 初回¥16,168 ¥15,500×23回 / 初回¥12,432 ¥11,000×35回

アップスキャンコンバーター
XRGB-1 ¥28,800



通販特価(代引、送料、税込)
¥26,000

ディスプル(XRGB-1の廉価版) 定価¥19,800
通販特価(送料・税込)¥18,800

大画面モニターが使えるようになりました。
パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます(N64、プレイステーション、サターン、アーケード等に対応)。※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

Qサウンドステレオボード ¥4,800
ケース、ACアダプター付 ¥8,500



ACアダプター ¥500
アストロ・ブラストシティ用 ¥14,800

21P用4chセレクター ¥5,000
セレクティ(電波新聞社製) ¥7,000
（3チャンネルセレクター コード付）



21P接続コード ¥4,000

自作キット（コントロールパネル）

ビデオコンバーター	¥10,000	12色リボンコード(1m)	¥200
		24¢SW	¥150
ブラストシティ/アストロ底ケース ¥7,500		56PJコネクター	¥550
		圧着端子	¥20～
〃 2L12Bパネル	¥13,500	光センサーレバー	¥3,000
レバーLS32	¥1,500	レバー(サンワ製)	¥1,700
30¢ボタンSW	¥150	連射基板	¥5,500
レギュレイター	¥5,500	東映製モニター(25インチ)	¥65,000

バーチャファイター3tb



■ブラストシティ組み込み
¥598,000

■バーサスシティ組み込み
¥718,000

■バーチャファイター3tb
／PCB(ハーネス付) ¥428,000
／ロム ¥188,000

ソニー RGBゲーム専用TV 21インチ (KV-21SP1)



21P用アダプター ¥5,000

■プレイステーション用 ¥56,000 ……通販特価¥48,000
■プレステ+サターン用 ¥65,600 ……通販特価¥58,000
■プレステ+アーケードゲーム用 ¥65,600 ……通販特価¥58,000
■21P 4チャンネルセレクター付 ¥64,000 ……通販特価¥55,800

今回のお買得基板

Gダライアス Ver.2（新製品）	158,000
ヴァンパイアセイヴァー（ロム）	35,000
D&D2シャドーオーバーミスタラ（ロム）	28,000
戦国ブレード	18,000
ナムコクラシックVol.2	25,000
ファイナルスターフォース	18,000
ストZERO2α（ロム）	25,000
KOF'96	8,000
19XX（ロム）	25,000
ナムコ	
コズモギャングザパズル	3,000
子育てクイズマイエンジェル	5,000
スーパーワースタ95	3,000
スーパーワールドコート	5,000
ナムコクラシックVol.Ⅰ	18,000
タンクフォース	18,000
ダンクマニア	25,000
ディグダグ	12,000
マッハブレイカーズ	18,000
カプコン	
虹色町の奇跡（ロム）	10,000
サイドアーム	8,000
スーパーストⅡX（ロム）	5,000
D&D（ロム）	18,000
パワードギア（ロム）	15,000
マーブルvsストリートファイター（ロム）	68,000
マーブルスーパーヒーローズ（ロム）	22,000
コナミ	
極上パロディウス	18,000
沙羅曼蛇2	20,000
進め対戦ぱずるだま	18,000
ツインビーヤッホー！	18,000
ときメモ対戦ぱずるだま	25,000
マーシャルチャンピオン	12,000
タイトー	
アルカノイドリターンズ（ロム）	15,000
インベーダーDX	5,000
究極タイガー（ロム）	3,000
クイズクエスト	3,000
サイキックフォース	28,000
ダッシュ野郎	3,000
パズルボブル2（ロム）	3,000
フェニックス	8,000
セガ	
コラムス	3,000
バーチャファイター2.1	35,000
ソニックザファイターズ（ロム）	10,000
デカスリート	78,000
テトリス	5,000
ファイティングバイパーズ（ロム）	10,000
その他	
キャノンダンサー	38,000
グラディア（ロム）	5,000
超人学園ゴウカイザー	5,000
サムスピ天草降臨	5,000
ダークシール	5,000
デスブレイド	8,000
デッドオアアライブ	88,000
ドラゴンボールZ2	20,000
天外魔境真伝	5,000
マジカルドロップ	8,000
ラグナロク	3,000
レディバグ	18,000
新製品	
ヴァンパイアハンター2（ロム）	126,000
ヴァンパイアセイヴァー2（ロム）	126,000
ポケットファイター（ロム）	126,000
私立ジャスティス学園	11月中旬発売予定
バーチャロンオラトリオ・タングラム	未定
ストⅢセカンドインパクト	未定
侍魂（ネオジオ）	未定

TAMAYAメンバーズカード 募集中！

ズバリお得です！

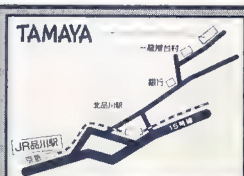
☆消費税5%がまるまる還元!
☆入会金・年会費、無料　☆カードでキャッシングが出来る
他にたくさんの特典がついています。詳しくはお電話で。

TMGC
TM ゲームクラブ
(株)TAMAYA

TEL.03(3472)8511
FAX.03(3472)8512
〒140東京都品川区東品川1-5-10 営業時間:平日AM9:30～PM6:30 日・祝日 休み

振り込み先：第一勧業銀行笹塚支店
普通1982824 (株)玉屋商品センター

★初心者歓迎★これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。
80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。



激安!! 大売り出し!! 24時間使えます!!

電話でフリーマーケット

中古ソフトやウラ技、ゲーセン友達、同人誌等、売ります買います。

ルールを守って楽しく使って下さい。

嵐のような大人気!

あなたの不要品がお金になります。

今月の強化募集メッセージ **全部!!**

利用方法

利用者
03-5680-6816

メッセージを聞く時は7#	メッセージを録音する時は3#
メッセージを聞きたいBOXの番号と#を押す。※それから、もう一度BOX IDの番号と#を押す。	録音したいBOXの番号と#を押す。100秒以内にメッセージを入れて下さい。

お約束4ヶ条

- 取り引きはできるだけ手渡しと現金でね。
- 売りたい物は箱や説明書付きかどうか、詳しく入れて下さいね(タイトル名もね)。
- 売りたい人は商品と連絡先(電話番号と電話が取れる時間を必ず入れて下さい。イタズラメッセージは自動的にカットします。ポケットベルの番号を入れてもOKです)。
- 相手の迷惑にならない時間に連絡を取って下さい。

※情報は毎日リアルタイムで変わります。

03-5680-6816

※ピポパの音の出るプッシュホンでかけて下さいね。

24時間リアルタイムで使えます

- **0019#** 家庭用ゲームソフト売ります,買います,交換します。(関東近辺・東京・千葉・神奈川・埼玉,他エリア)
- **0020#** 家庭用ゲームソフト売ります,買います,交換します。(関西近辺OK!大阪・名古屋,他エリアOKです)
- **0021#** ネオジオ,サターン,プレーステーション,64 売ります,買います,交換します,何でもOKです。
- **0023#** プレステ,スーファミ,64,(関東エリア) ソフト 売ります,買います,交換します。
- **0024#** プレステ,スーファミ,64,(関西エリア) ソフト 売ります,買います,交換します。
- **0025#** 裏技・裏コマンド・隠し技教えてください、教えます。
- **0026#** アーケード基板,PCエンジン,メガドライブのソフトや不要品,売ります,買います,交換など。
- **0027#** ゲーセン友達、文通友達募集!(関東エリア、周辺OKです)
- **0028#** ゲーセン友達、文通友達募集!(関西エリア、周辺OKです)
- **0029#** 同人誌友達募集。他売ります、買います交換します。
- **0030#** コスプレチーム、ゲームチーム、アニメ・マンガサークル、チーム員募集。
- **0031#** なんでも言いたい放題のコーナー
- **0032#** ●何でも最新情報● ゲームやイベント教えます,教えて下さい。
- **0035#** プレステ,サターン,ネオジオ(友達 男の子も女の子も集まれ)



メッセージ大募集!!

24時間フル稼働リアルタイム。
みんなもメッセージを入れようね。
これを聞けば絶対学校でも人気者!

マルチボックスって いったい何なの?

超かんたん

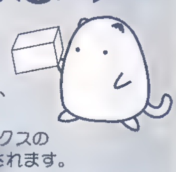


買いたい人

この人は中古ソフトや基板を安く買いたい人

マルチボックスに電話をしてメニューを選び、相手に連絡して売買するしごくかんたん!!

登録24時間OK!
03-5680-6816
無料 ※ただし通話料はかかります。



売りたい人

中古ソフトや基板、コントローラー、同人誌、不要品、最新情報、他何でもOKです。

自動的にマルチボックスのコンピューターに登録されます。
全国の情報が1万件近く登録されています。
中古ソフトや基板売りたし。

一般第二種通信事業者届出番号A-07-1160

上記のお問い合わせ TEL.03-3657-5533 バンクネットサービス

GAMER'S NETWORK

バンジーネット

電話で100人おしゃべり、ゲーム好き、マンガ好き、アニメ好き、みんな大集合!

パーティールーム **8人いっしょに会話ができる!**

伝言板 01#〜57# 言いたい放題、他友達募集など!

夜の10時からおしゃべり中!!

24時間無人で受付中!!

※ただし通話料はかかります。

ゲーマーとコスプレイヤーの方はこちら	マンガ・アニメ・同人誌フリークの方はこちら
03-5668-7676	**03-5668-0120**
無料伝言板録音専用電話番号03-5668-7666	無料伝言版録音専用電話番号03-5668-7677

365日フル稼働です(無人)です。※この番組は阪神大震災の復興に役立てております。

バンジーネット事務局 発信地/東京 TEL.03-5668-7777(代) 〒133東京都小岩郵便局私書箱26号 バンジーネット事務局

ドリーム Toco（トコ）

**あら!!
こんなに安くて良いのかしらん!?**

D.T.M'S（ドリーム・トコ・メンバーズ）

随時 **大募集!!**

低金利分割払いもOKです!詳細はTELにて

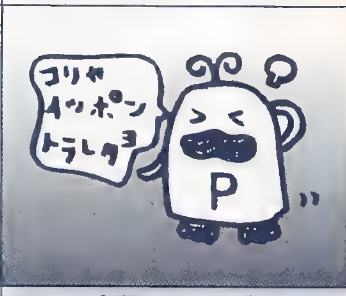
リスト請求方法

○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、80円切手3枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。（1ヶ月分）

インストカード・取説の有無ハーネスの種類他、確認・質問はお客様のほうからお願いします。
故障以外の返品・交換は一切承りません。

FAXでリストが取りだせます

①06−488−4891をダイヤルする
②ガイダンスの後BOX番号195♯をダイヤルする
③ガイダンスに従い、発信音の後スタートボタンを押す（情報料無料）



カプコン

マーブル vs ストリートファイター	95,000
X-MEN vs ストリートファイター	60,000
ヴァンパイアセイヴァー	48,000
ヴァンパイアハンター	32,000
ヴァンパイア	31,000
ストZERO2アルファ	41,000
ストリートファイターZERO2	33,000
ストリートファイターZERO	31,000
スーパーストⅡX	31,000
スーパーストⅡ	31,000
ストリートファイターEX plus	80,000
ストリートファイターEX	50,000

F−3

クイズシアター	51,000
森口博子のクイズでヒューヒュー	51,000
ハットトリックヒーロー'95	50,000
カイザーナックル	50,000
アッカンベぇだぁ〜	52,000
ダライアス外伝	53,000
逆鱗弾	52,000
究極タイガーⅡ	52,000
エレベーターアクションリターンズ	53,000
パズルボブル2	50,000
パズルボブル2X	53,000
パズルボブル3	68,000

コナミ

バーサスサッカー	75,000
スラムダンク2	38,000
ときメモ対戦ぱずるだま	25,000
対戦ぱずるだま	20,000
ツインビーヤッホー	20,000
沙羅曼蛇2	21,000
進め対戦ぱずるだま	5,000
ヘクシオン	4,000
ゼクセクス	15,000
クォース	3,000
リングの王者	3,000
とべ！ポリスターズ	20,000

モデル2

バーチャファイター2（H付）	23,000
バーチャファイター2（H無）	15,000
バーチャファイター2−1（H付）	26,000
バーチャファイター2−1（H無）	18,000
ファイティングバース（H付）	90,000
ファイティングバース（H無）	82,000
ソニックザファイターズ（H付）	90,000
ソニックザファイターズ（H無）	82,000
ラストブロンクス（H付）	90,000
ラストブロンクス（H無）	82,000
デッドオアアライブ（A）H付	43,000
デッドオアアライブ（B）H付	90,000

その他

レジオネア	13,000
特殊部隊VAG	7,000
上海	4,000
ダンクドリーム'95	15,000
空牙	15,000
バブルボブル	15,000
グランドストライカー2	20,000
J.Jスコーカーズ	12,000
バイパーフェイズ1	38,000
ガンバード	15,000
五月陣戦	4,000
連珠貴族	3,000
セルフィーナ	7,000
マジカルキャットアドベンチャー	12,000
子育てクイズマイエンジェル	3,000
子育てクイズマイエンジェル2	20,000
剣豪	8,000
最後の忍道	20,000
ファイアーバレル	23,000
ストリートスマート	3,000
達人王	12,000
V−V	8,000
バトルクロード	5,000
ブランディア	8,000
アテナ	25,000

各種ロム・サブ

イントロDON DON！	2,000
上海万里の長城	15,000
水滸演武	1,000
サンドアール	2,000
ぷよぷよSUN	10,000
コラムス'97	5,000
蒼穹紅蓮隊	5,000
グルーヴオンファイト	12,000
ペブルビーチ	2,000
ゲーム天国	1,000
テトリスプラス	2,000
P47 ACES	2,000
レイストーム	8,000
ファイターズインパクトA	7,000
まじかるで〜とドキドキ告白大作戦	5,000
X-MEN vs ストリートファイター	35,000
ヴァンパイアセイヴァー	23,000
ヴァンパイアハンター	5,000
ヴァンパイア	3,000
ストZERO2アルファ	15,000
ストリートファイターZERO2	6,000
ストリートファイターZERO	3,000
スーパーストⅡX	3,000
スーパストⅡ	3,000
X-MEN	6,000

麻雀・花札

バーチャル麻雀	58,000
プロ麻雀極S	53,000
麻雀学園祭	38,000
ジャンジャンパラダイス	38,000
麻雀四姉妹若草物語	8,000
スーパーリアル麻雀PⅡ	5,000
スーパーリアル麻雀PⅢ	8,000
プロ麻雀極	5,000
笑の華天使	5,000
華折鶴	5,000
華の舞	5,000
華弥生	2,000

MVSカセット

風雲スーパータッグバトル	10,000
オーバートップ	10,000
ブレイカーズ	15,000
ステークウイナー2	8,000
メタルスラッグ	23,000
ミラクルアドベンチャー	3,000
わくわく7	15,000
雀神伝説	3,000
ビッグトーナメントゴルフ	20,000
ニンジャマスターズ	8,000
ぐるりん	2,000
リアルバウト餓狼伝説SP	8,000

●受付時間　平日11：00〜20：30
　　　　　　土　13：00〜20：30
●定休日　日・祝祭日（臨時休業もあります）

とことんやるなら **ドリームToco（トコ）**

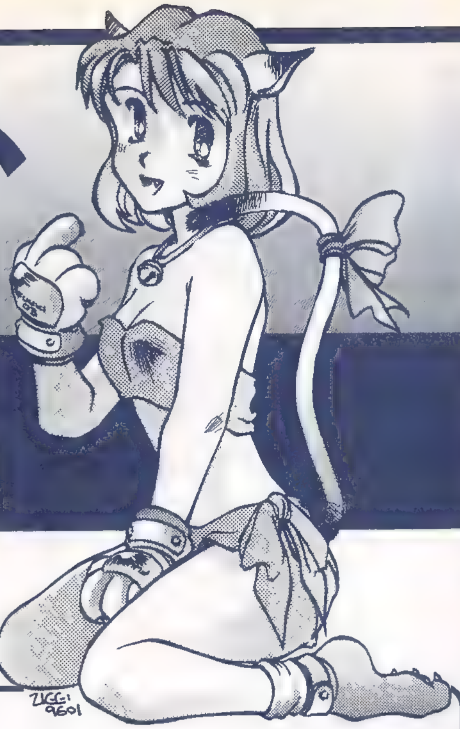
（当店は通販専門店です）

〒330 埼玉県大宮市丸ケ崎町4-7 TEL048-685-9834

お知らせ

●価格は全て消費税別です。
●商品の価格・在庫は常に変動していますのでお気軽にTEL下さい。
●在庫リストは月2回発行になりました。（月始・中旬頃です）

京都・山科に来たら、富貴に寄ってね!



大型ゲーム機もあります。価格・在庫はTELでお願いします。

タイトー・F3ソフト	
あっかんべーだー	3,000
エレベーターアクション	3,000
逆鱗弾	3,000
パズルボブル2	3,000
究極タイガーⅡ	3,000
カプコンCPSⅡソフト	
ストZERO2アルファ	特価
虹色町の奇跡	特価
D&DⅡ	特価
サイバーボッツ	特価
ヴァンパイアセイバー	特価
ジャレコ・メガシステム32ソフト	
ゲーム天国	3,000
P-47 ACES	5,000
エンジェルキッス（麻雀）	6,000
スーチーパイⅡ（麻雀）	6,000
テトリスプラス	8,000
コナミ・システムGXソフト	
極上パロディウス	3,000
沙羅曼蛇2	3,000
ツインビーヤッホー	3,000
対戦ぱずるだま	3,000
セガ・STV SUB.	
ダイナマイト刑事	26,000
コラムス97	28,000
デカスリート	20,000
イントロドンドン	12,000
ファンキーヘッドボクサー	8,000
ナムコ	
ワースタ96	15,000
クイズマイエンジェル	15,000
まじかるで～と	超特価
テクモ	
エンジェルアイズ（ソフト）	6,000
SNK・ネオジオソフト	
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	25,000
サムスピ天草降臨	10,000
わくわく7	10,000
ステークスウィナー2	15,000
パズルボブル	8,000
KOF96	10,000
ニンジャマスターズ	8,000
神凰拳	10,000
その他	
ストライカーズ1945	超特価

インターネット始めました！

http://www.mediawars.or.jp/~fuukico/index.htm

アクセスまってまーす。

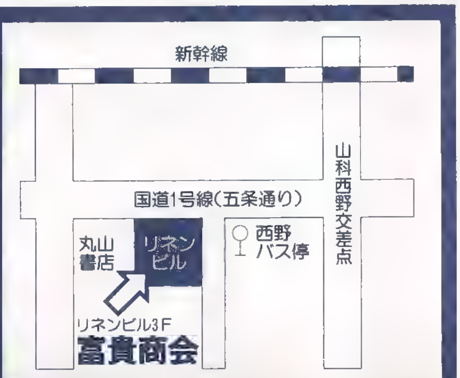
クイズ各種3,000より・業務用ネオジオソフト各種あります。
その他、多数値下げしました!!ぜひTEL・FAXでお問い合わせください！

大型ゲーム機、中古基板多数在庫あります。最新基板もあります。TELくださいネ。

営業時間 AM10:00～PM7:00
日・祝、第2・3・4土曜日定休
振込先：京都信用金庫山科支店
普通No.462446
富貴商会　高橋靖和

TEL. 075-595-1136（代）
FAX. 075-595-1139
問い合わせ歓迎!!

アミューズメント機器総合商社
富貴商会
Fuuki Co., Ltd.
〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル 3F



リポート9　　リポーター：ファイティングこーじ

コナミ元気ロケ通信

**ビガロ新宿店の3Fに、ファン待望のコナミグッズ専門店「こなみるく」がオープン！
AMショーのコナミブースがそのまま直輸入されたかのようで、こりゃ嬉しいね！**

■ビガロ新宿店に、コナミグッズ専門店「こなみるく」がオープン！

皆さんは「こなみるく」って知ってるかな？実はゲームショー等のイベント会場でコナミグッズ（ときメモのフィギュアとか雑貨など）を販売するコーナーの名前なんだけど、これがなんと、ビガロ新宿店の3Fにオープン！ときメモだらけのフロアにグッズショップ「こなみるく」とくれば、もうそこはまるでイベント会場のコナミブースといっても過言ではない。もちろん、ここでしか買えない超レアグッズ（ときメモの1点モノの原画やセル画等）の販売や、イベントも随時開催。しかも、「こなみるく」会員になると、非売品グッズ（声優さんのサイン入りグッズ等）がもらえるなど、特典がいっぱい。まだ行ったことのない人は、今すぐ急げ！

また、ビガロ新宿店では、現在好評稼働中の3D格闘ゲーム「ファイティング武術（ウーシュ）」も盛り上がっているから、硬派なゲーマーもぜひともご来店を！開発段階からこのゲームを見守ってきた店長直々の技指導があるかも…。

こなみるく

これが「こなみるく」のロゴ。目印はこのマークだ！



前回に引き続き、ハーバーランド店の第2回ときメモイラストコンテスト最優秀作品群

■上尾店にも「ときメモコーナー」出現！

関東圏のメモラーにとってはまさに朗報！9月20日より、チルコポルト上尾店にも、待望の「ときメモコーナー」がオープン。UFOキャッチャーを始め、みらくるすぴん、ラッキーホルダー、ユアハート筐体、ディスクコレクションなど、ときメモに関するマシンがたくさん揃っていて、もうウハウハ！

専用のノートも評判が高いうえ、景品もなかなか取りやすいと好評！100円で2クレジットになる日もあるようなので、こまめにチェックしてみるといい。ちなみに11月29日（土）のメモだまゲーム大会では、かなりヤバめな賞品を用意しているとのこと。

本物のメモラーを自称するなら、とにかく一度足を運ん

11月のイベント情報

[チルコポルト神戸ハーバーランド店]

11／1～25　ときメモイラストコンテスト
11／9　第5回ときメモぱずるだま大会
11／22　第10回バーチャロン大会
11／23　第6回ときメモはずるだま大会（17:00～）
※11月毎週火曜日はプリクラ200円均一デー（1機種除く）

[チルコポルト茶屋町店]

11／8　ザ・キング・オブ・ファイターズ'97第2戦
11／15　ファイティング武術第２回大会（18:00～）
11／16　ときメモ教えてユアハート大会
11／22　バーチャストライカー２大会

[チルコポルト上尾店]

11／29　ときメモぱずるだま大会
★マルゲ屋　11／1～30
※マルゲ屋でお買い上げの方にビリヤード1時間無料券をもれなくプレゼント
※このページの割引券を持参された方は、お買い上げ金額より5%割引

[チルコポルトモザイクガーデン店]

●色々なクリスマス景品をご用意
●プリント機のシール3枚で、シールキーホルダープレゼント

[ビガロ新宿店]

11／1　ときメモぱずるだまランキングマッチ
11／2　ファイティング武術第2回トーナメント大会
11／16　バーチャファイター3tbトーナメント大会
11／22　ときメモぱずるだまタッグマッチ
11／23　ファイナルハロン大会

[ビガロ梅田店]

●第2回　とっかえだま梅コース　ロースコア大会開催予定（詳しくは店頭で）

アルバイト募集！

コナミ直営店のアルバイトさんを募集します。

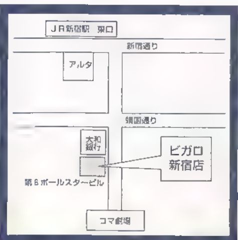
明るくて、元気が良くて、ゲームが好きな人！特に女の子や、ハードに詳しい人は大歓迎です

●資格　18歳以上25歳迄・店舗まで通勤可能なこと・女性、未経験者、フリーター歓迎
●勤務地　各コナミ直営店（地図参照）
●待遇　交通費支給・制服貸与
●応募先　時給、勤務時間等各店舗で異なりますので、直接ご希望の店舗の「アルバイト募集係」まで

お電話でのお問い合わせをお願いいたします。

コナミホームページ
http://www.konami.co.jp/

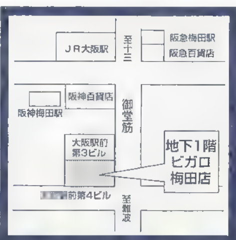
5%割引券
チルコポルト上尾店内　マルゲ屋
有効期限　'97.11.1～30



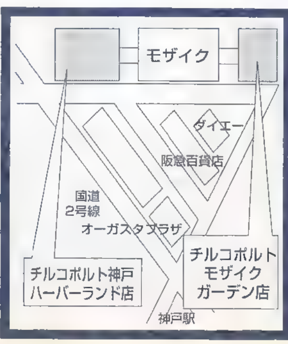
ビガロ新宿店
〒160　東京都新宿区歌舞伎町1-16-6
第6ポールスタービル
TEL.03-3204-7390



チルコポルト上尾店
〒362
埼玉県上尾市谷津2-1-50
TEL.048-777-2277

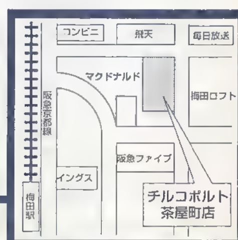


ビガロ梅田店
〒530　大阪市北区梅田1-11-4
大阪駅前第4ビル地下1階
TEL.06-344-0523



チルコポルト神戸ハーバーランド店
〒650　神戸市中央区東川崎町1-6-1モザイク1階内　TEL078-360-0744

チルコポルトモザイクガーデン店
神戸市中央区東川崎町1-6-1　モザイクガーデン遊園地内　TEL078-360-2477



チルコポルト茶屋町店
大阪府大阪市北区茶屋町15-34（梅田ロフト前）
TEL.06-377-7767
営業時間：10:00～23:00（年中無休）

ゲーメスト

担当：福田柵太郎・MIO

アイランド



MIOと福田の仕事は投稿を整理することから始まる…、が2匹の様子が今日はおかしい。「どうした!?」「ふ、封書の中にアイランドイラストと増刊イラストとゲーメストワールドへの投稿、ご商談、セイヴァー大会申込書がまとめて入ってるっス、イヤー！ゴボゴボ…」「何吐いテルー!?」そんなわけで他部署への葉書が一緒だと、迷走率が90%ほど高まるので（該当部署には届けてるけど）アイランドへはカラーアイランド・アイランドのみを送ってチョウ。まとめる中にも限度アリ、だぞ。

今月のいっぱつ

ダラめき スターロード インドラ倶楽部

☆「何だあれは」

いつものゲーセンにGダラをしに来ていた俺は、見慣れぬ筐体を目にしていた。別に普通の筐体となにも変わらないのだが、なぜかスピーカーに囲いがついている。セガの新型筐体か、と思いつつ近づいてみると『きらめきスターロード』というゲームだった。

思わずゲーメスト表紙裏の広告が頭に浮かぶ。『イントロ当てクイズ+アイドル育成ゲーム』確か、そんなキャッチだったな。とにかく、新製品に弱い俺。Gダラのつもりで両替した50円をさっそく投入した。しかし、そのときもうすでに、俺がタイトーの罠にはまっているとは神でさえ、いや学研のおばさんですらも知るところではなかったであろう。

まず女の子選択か。ほほう、赤髪に青髪に茶髪か…。はっ、もしかしてコイツら全員不良…なわけないか。少し、青髪のメガネっ娘にひかれたが、初プレーなので一番フツーそうな赤髪の娘っと。

「え、私ですか」

のうわっ。お、音がデカい。ま、まずい。こんなに音が大きくては他の人の迷惑に…、あれっ。別に俺を注目するわけでもなく、淡々とゲームをしている。…?そうか、囲いをプレーヤーだけに大きく聞こえるようにしているんだ。サンキュー囲い。俺は君のことを一生忘れないよ。

気を取り直してゲームへ。いきなりジャンルセレクト。迷わずアニメを選択し、全問正解。なんだ、メチャメチャ簡単やんけ。そして画面はマップ画面へ。そしてパラメーター。しかし、これ『マイエンジェル』そっくりやな。ゲッ、こいつデビュー前からファンがいるのか。恐ろしいやつ。

とりあえず香織ちゃん（後で調べた）はオーディションへ。おっ、いきなり水着。サービスいいなあ。そして再びジャンルセレクト。ちょいと考えてCM・ドラマを選択。そしてまた全問正解。次のステージへ……なっ！

た、体操服にブルマー？さらにちょっぴり恥ずかしそうに顔を赤らめてる？くっ、タイトーめ、やるな。最近のゲーマーは水着よりも体操服とブルマにより反応することを知ってやがる。しかし、俺には効かん。そして、そのステージはレバーとボタンの順番を覚えるものだが、鉄拳とバーチャで鍛えた俺には楽勝だった。そして次はと、またジャンルセレクトか。アニメのコスプレ会場っと。

……こ、これは!!香織ちゃんがコ、コ、コスプレしてる。し、し、しかもウ、ウ、ウェンディー？うおー！かわいい、かわいすぎるぞー。…はっ、ちょっと待て。こんな状態ではとてもじゃないがクイズが出来ん。モ、モチつけ、い、いや、落ち着け俺。そうだ深呼吸だ。吸って、吸って、吸って、吸……。ゴホッゴホッ。死ぬとこやった。まずい、イントロが始まる。聞かなくては…。ダメだ、ダメだ、ダメだー。画面が気になってイントロどころでない。ああ時間切れだ。うっ胸に剣が刺さってる姿がまたカワイイ……。

…気がつくとゲームオーバーだった。

タイトーよおー。まさか赤髪にこんな罠があるとは夢にも思わなかったよ、どうせ俺がサイキックフォースでウェンディーLOVEだったのは調査済みなんだろ。いや、皆まで言わなくてもいいさ。今日は俺の負けだ。潔く負けを認めるよ。

ほんと、すごいよタイトー。そして俺は遠い目をしながらゲーセンを後にしたのだった。

PS.あれは反則っすよ。マジで。

（鹿児島県　西本恵一君Ⓐ）

★しかし、一億総プレイヤーの趣味趣向をメーカーさんがリサーチしているとしたら凄いことですよ。

「開発部主任！データによるとウェンディー入れれば九州地区のインカム3倍増ですぜ」「マジかよ！急遽、新作にウエンディーコスプレ仕様に耐えうるキャラを追加せよ！」

みたいなある日の開発風景。



⬆（埼玉県　七芽君①）
Ⓜ祝！しゃがみガード不可化ってことで。

がぶりよりゲーマー人生



イントロ強い上に眼鏡好き～

☆クイズゲーム大好きなオイラ、そこにタイトーから新たな刺客がっ！その名は、『きらめきスターロード・イントロ倶楽部』だっ！まあイントロクイズだがクイズには変わりはない、すでに両替も済んで準備OK。さっそくプレーイ!!

いくぜっ、まずは3人の女の子から一人を選ぶ。眼鏡ッ娘はもちろん、元ポリゴンの人、その他1名と、タイトーギャルズ（←勝手に決めました）目白押し！くはー、こいつは悩むぜ、と言いたいトコだが、やっぱり眼鏡っ娘を選んでしまう自分。すごいね、アイランドの影響って。

さあ、クイズ開始だ、かかってこい！と思っていたらトラブル発生だ！後ろの格闘ゲームの音が大きくて音楽がよく聴こえないぞ！こいつはイントロクイズでは致命的だ、さすがは「歌舞伎Z」のタイトーだね、関係ないけど。

だが負けん！問題のたびに立ってスピーカーに顔を近づけてやる！うおお、こいつは結構おマヌケさんだ。

あっ、見かねた店員さんがスピーカーのところに「音がよく聴こえるようになるよマシーン（紙製）」を取り付けてくれたぞ！やったあ、ありがとう店員さん、っつーか基板に同梱されていたなら最初からつけてくれ。でも感謝。

そんな訳でタイトーズトラップを無事かいくぐったオイラ、もう後はまかせろっての！オラオラ余裕でステージクリア！なんか問題カンタンだね。

ホラあっという間に眼鏡っ娘もアイドルの仲間入り。うーむ、サクセスストーリーですね、ってそんなバカな！クイズに答えてアイドルになれるなら今頃オレはX-MENにでも入っているわ!!…ゴメン、意味不明。でも、クイズゲームとはいえもう少しストーリーに深みを持たせてほしかったなあ、と。

さて、このゲーム、なぜか行きつけのゲーセンでは人気が低めの様子。面白いのにねえ…、やっぱりクイズゲーマーはまだまだ数少ないのだろうか…。

とにかく、このゲーム、「流行りの曲？ああ、よく聴くよ」って兄ちゃんから「え～？わたしロシア民謡しか聴かな～い」ってな嬢ちゃんまでみんなOK！「これ1コインクリアできんじゃねーの」的難易度と結構イイカンジのキャラクターが君を待ってるぞ！では！

（神奈川県　植高淳太郎君Ⓒ）

㊒知人の絶対音感人間三郎（魔名）と同時プレイしたのですが…私、出番まるでなし。ロック&踊れる&CMドラマ系を次々と正解し続ける彼の横で、ひたすら出番なし。

「スリルを求めて…アニメ会場なんてどうか？」

「アイドルだね」

未来永劫出番なし。早押しで新人賞を勝ち取る世界なんて嫌いだっ、ドイツ愛弓は大好きだけど。

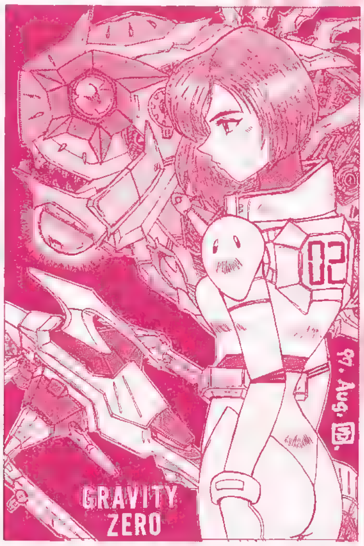
ギャルゲー百般に覚え有り

☆8月が終わりに近づいてもGダラが見あたらない。インターネットを覗いてみると、四千万とか安地とか、ハメとかクリオネ等といった言葉が飛び交っているというのに、これでは蛇の生殺し状態。最後の望みをかけ、長らく行ってなかったとあるゲーセンに足を運んだ。

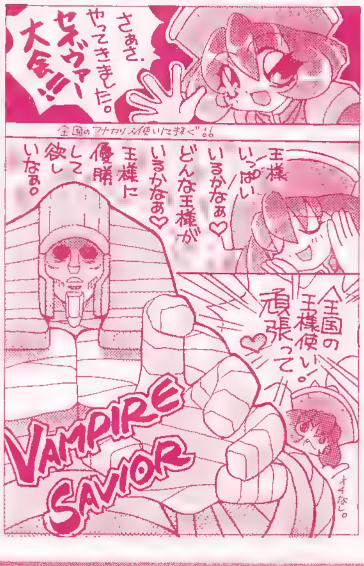
店内に入り、とりあえず歩き回る。…やっぱりない。と、



➡（滋賀県　0-2-TMX君③）
Ⓜバイーンてなカンジも、うまくポリゴンで表現されてることを希望。



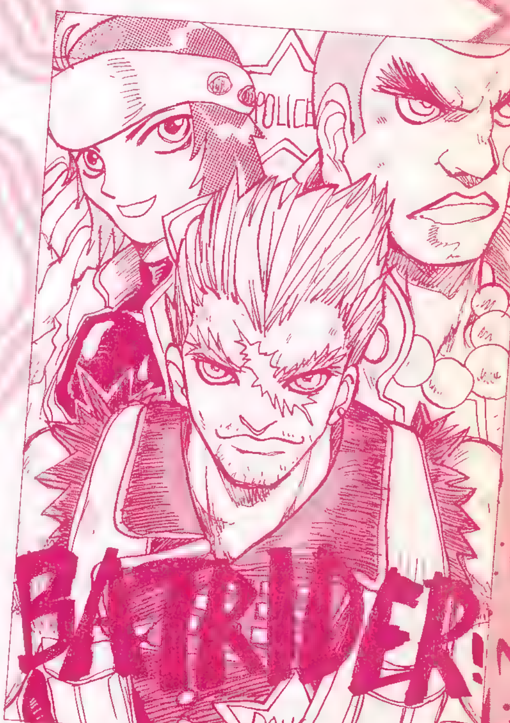
➡（京都府　佐々岡ゆりのさん④）
Ⓜいやいや、私もそこそこメカ好きなんスよ。



➡（京都府　アナカリスラブARUさん⑤）
Ⓜハンター大会では王はたくさん残っておられたが今回はどうじゃろの。

10月30日号250頁のメルティの指が6本ある。

（神奈川県　鼻ゲ屋君Ⓑ）
㊒そういう人なんです。



⬆（埼玉県　桜樹蘭さん②）
Ⓜふと思ったんだが、この三人どういうつながりがあってチームに？

あそこにあるのは『まじかるデート』のニューバージョン!なぜ今頃になって?と思ったがやってみることにする。
ムズい。相変わらずムズい。かつてこの旧バージョンに結構金を使った経験があるのだが、小さなミスすら許されないという完璧な操作を求められるゲーム性のおかげで、1コインでは秋の2つ目のゲームまでが最高だった(これ以上うまくなれる気がしない)。よくこんなの1コインクリアできる人がいるよな…。
席を立ち、次に目をつけたのが『だい好キッス』。まじデートと同時期にハマッていた(てゆーか虹色町のプレイの合間)ゲームで、こちらにも金を結構使った。1コインクリアも近い。んなわけで、
Let's play!!
途中、小さなミスが重なって点数がグズついたものの、ついに念願の「そつぎょーしきー」。ハートの数も十分なのでハッピーエンド。よかったな、さえ。あさかと仲良くな。
これでこの日のゲーセン日記は幕を閉じるハズだった。しかし、ある考えが頭の中をよぎった。
「最近こうしたゲーム、いわゆる一つのアクション系のギャルゲー出てないんじゃないか?」
'96年が異常だったのかもしれない。ときメモぱずるだまを皮切りに続々とリリースされる新作。どれもこれもレベルが高く、脱衣マージャンでないのでメスト大賞にノミネートされる始末。…しかし最近はそんなインパクトのある作品を見つけられなくなってしまった。
てなわけで、ゲーム性高くて比較的簡単で設定が切れてる作品希望。面白けりゃ湯水のごとく金使いますよ。
(宮崎県　MSS君Ⓓ)
(福)はたしてゲーメスト大賞にギャルミニゲーム部門、娘ゲーパズル部門、女ゲークイズ部門、が増設される日はくるのだろうか。
必殺技の絶叫が声優さんの黄色い声にかき消される日常はやってくるのか?ふむ。

求む、夢判断

☆なぜかニューフェイスチームの3人が寒さで震えている。
社・シェルミー・クリス「寒い……」
クリス「とりあえず僕の炎であったまろう」
社「お、おい!俺たちがオロチだってバレちまうだろ!」
バキィっ!
社「ぐはっ」
シェルミー「うるさいわね!私たちがあたたまることが最優先でしょ!」
クリス「そうだよ!社のバカ!」
…次の瞬間、寒さで目が覚める(実話)。
(群馬県　馬郎さんⒺ)
(福)この夢のクリスがとても可愛いんですけど。「そうだよー」ってあたり、罵られたい&焼かれたい気持ち。ちっとも夢判断じゃねえってのがミソ。

労働、教育、納税、ゲーム

☆働きだしてから1年と4カ月ほどになる。ゲームをする時間は激減した(長くて30分くらい)。初めのころは耐え難いものがあった。が、慣れた。
オレはもうゲームはできないな、そう思うようになった。いや、思わなければならなくなった。ゲームは好きだ。しかし時間はない。回避不能のハメ技である(笑)。
が、しかし!ゲームをすることが仕事、というゲームを愛する者にとっては夢のような職業が存在する!
それがああ!ゲーメストライターだあああ!(中略)前置きが長くなり(すぎ)ましたが、よーするにメストライターがうらやましいという事です。
毎日アーケードゲームがフリープレイ!すばらしい!趣味が仕事になるのだから。働くの楽しいんだろうね。きっと。10月15日号149頁に「これほど楽に、楽しく稼げる商売はない」って書いてあったし。
(千葉県　A君Ⓕ)
(福)メストライターがあこがれの商売…か…(ハードボイルド調に煙をスコーと吐く)。ゲームができて楽なときは楽だけど、その何倍もの苦行を積まなければならない状況も必ずある、ありまくる。M-Oさん、ライター稼業って何だと思う?
Ⓜ安い!狭い!眠い!以上!!
(福)それだ!

リ

リスって胸ちっちぇ～!とバカにしていて、いざ!自分にメジャーを巻くと…

バスト…同じだった…

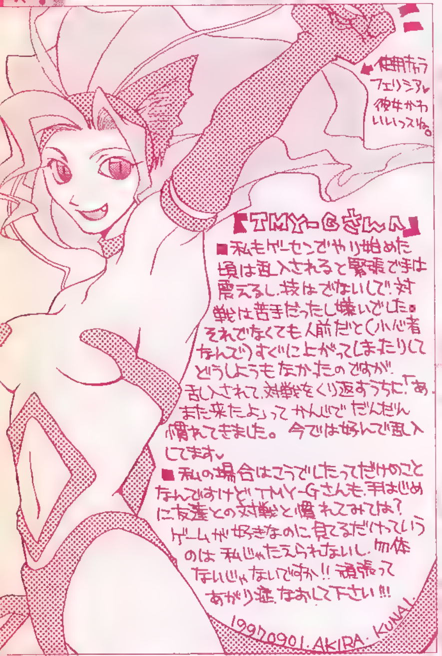
というショッキングな出来事があったのは私だけではないはず(!?)。
…でもまあ、ジェダとかドノヴァンとか好きだしぃ～♥
(…ってその前に顔とWで絶望されるんだよ!)Hも同じでした…。顔とWのことは何も言わないでちょうだい…。
それじゃあ、私はこれから腹筋トレーニング&顔づくり練習だから…また会いましょう。さようなら。
(大阪府　山下サムさんⒼ)
★「女は胸じゃない、眼鏡♥」
と、あの御方は言ったとか言わなかったとか。

ロストワールド最終形態予想

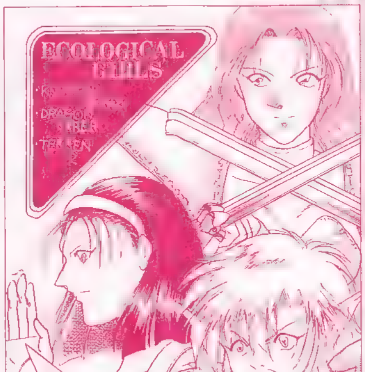
○食われる(基本)
○臭い(これも基本)
○銃の反動はショットガン並み
○でも、威力は水鉄砲並み
○2人同時プレイ可能。でも入るのは2人出るのは1人
○筐体はゲーセンよりでかい
○1プレイは牛肉1kgじゃ、セガさんよろしく。
(東京都　ホッパー君Ⓗ)
(福)マッドマックス筐体怖い。昨日の深夜番組でウッチャンナンチャンがロストワールドやってました。相性度診断で66%ベストパートナーの称号得るあたり、さすがプロ。

じんや亭TKB氏のネタ

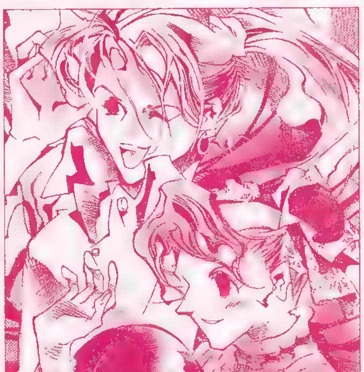
(No.202)を読んで、この前ウチに来た教育実習生(♀)の人を思い出した。ゲームが好きらしく、鉄拳3のこととか聞かれた。2週間と短かったが、教生の人とあんなたくさんしゃべったのは初めてで楽しかった。
(滋賀県　セオラ歴1年ZTT君Ⓘ)
★その教生の人にもいい記念になったと思うよ。



⬆(静岡県　玖無あきらさん⑥)
Ⓜ私もそうだったな、四、五年前はね。けどやっぱ慣れるぞ。



➡(福島県　森田真琴さん⑦)
Ⓜ自然を壊す者が現れたら、力を合わせてやっつけてほしいね。


➡(新潟県　コカール君ターボ君⑧)
♀闘いはひと休み、女のコだけの楽しいひととき。

燃えよ青春!!



賞金稼ぎは4方向

☆実家に帰って過去のメストを読んでいたら「野球格闘リーグマン」などというゲームが載っていた。レッドやグリーンなどが戦っていて、ピンクはお助けキャラ…なにかバトルサーキットの原形を感じた。ちなみにイエローリーグマンはカレーが大好物である…お約束だ。

もうハタチだし行くこともないと思っていたが、気が付いたらスーパーのゲームコーナーにいた。目的はバトサーである（…ゲームを家に置いておくと帰省したときに実家ですることがなくなるのだ。気をつけよう）。

1回50円。いつも100円のゲームばっかりの身にとっては有難いことだ。早速コインを投入。ゲーム開始。イエローを選択…そこまではいつもとなんら変わりなかった。しかし恐怖は1面が始まったときに訪れた。

「うわっ！カクカクやん！」なんとレバーが4方向。斜めに動けないのだ。以前8方向レバーの空手道をやったことがあったが、動きが制限されるわけではないのでこのケースよりはマシである。思わず2P側のレバーを回してみる。やはり4方向。逃げ場なし。わざと死んでとっとと帰ろうと思ったが、50円がもったいない気がしたのと「何なら4方向でもクリアしてやろう」という思いからPLAYすることにした。

とはいえ斜め移動できないのは大きく、普段ならまずやらないミスを連発。ただでさえノーマル台1コインクリアは数えるほど、の私である。4面を終わったところでラスト1人。無理だな、と思った。

しかし、5面の始まりに見てみるとなぜか1人増えている。1000Gなかったのに…。おかしいと思ったが、エブリ台だと納得してPLAYを続行した。どうもその予想は当たったらしく、その後も何回か増えてくれた。ただ辛かったのがジパング。ここは残りゼロの状況だったから。ここを何とか切り抜けたとき、ひょっとしたら？という気持ちが生じてきた。

そして、いつの間にか天帝。おまけに残り2人。斜めが封印されているが、この人数ならイケると思った。確かに最初がキツかったが、直角移動でもなかなかよけられるようになり、最終的には1人残して天帝を倒してしまった。

エブリ台様様だな、と思いつつEDを見た。「規定の倍の賞金を出しますよ」とハリーが言う。しかし私は思った。

「賞金より移動方向を倍にしてくれ！」と。

追伸。どこかにリーグマンないだろうか。

（宮城県　河村裂破君Ⓚ）

㊢斜めダッシュできずにジョニーやジパングとタイマン…そりゃ終わっーてます〜。この他、インストがない、ボタンが効かない（またはない）、ボールが飛んだ、コンパネが開く、Hボタンの故障などアーケードゲームには災難がつきものだぜい。

目指せ店員マスター〜番外編〜

店員になるとできること（うちの店限定）

2階の場合

1、基板について詳しくなれる

2、誰よりも早く最新ゲームができる

3、自分がやらずしてエンディングが見られる

1階の場合

1、UFOキャッチャーについて詳しくなれる

2、誰よりも早く新製品を見ることができる

3、キャッチャー内を俺色に染められる

ちなみに私は1階クルー…。こ、これでいいのか？

（千葉県　ガリバー君Ⓛ）

㊢近いうちに2階に転属できるといいですね。でも、プライズマシーン内部をレイアウトできる権限には抗い難いか？

☆俺、受験生！第一の目標の大学に受かると東京へ！これで㋘屋、G-Mode-、AM・AOUショー、東京ゲームショーに行ける！ついでにテレビ東京が見られる！だけど、ゲームします。ゲーセン行きます。ヤバイって。

（高知県　サムライソーダー君Ⓜ）

㊢ちなみに東海大学へと続く道中には100歩進むとゲーセンがあるので要チェックー。8月は『大江戸ファイト』があった。

☆新種発見！『死嘩護っち』すっげーほしい。

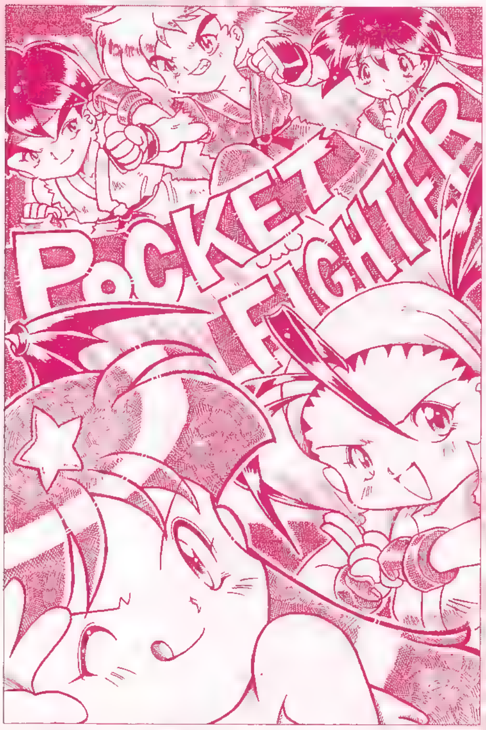
（神奈川県　暴走ピエール君Ⓝ）

㊢㋘屋に望み訴えるしか道はない！エコエコアルシオン。

ファイナルハロンをプレイした友人は「腰の振りがたまりませんな〜」と変な腰振りをしだした。プリクラをしていた女子どもに「あの人たち、変態」とボソボソといわれた。

（静岡県　前田英律君Ⓞ）

㊢うりゃりゃりゃ〜！（天地1）



⬆（大阪府　AKD君⑩）

Ⓜみんなかわいいけど、特にいぶきのガードクラッシュ返し技の顔が何とも…。



⬆（東京都　五道転輪・改君⑨）

☆どんな舞台でも、君の美しさはかわらず。

こちらこだわり派

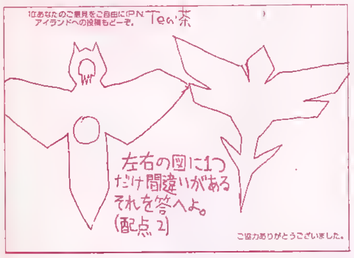


最近、ネームエントリーで、SEXとかAHOとかAAAとか入れると文字が変わっちまうのはちょっとどうかと思います。
私のネームAHOが入らなくなってしまって…。
（埼玉県　ボイン大佐君◎）

いけっ！チャブザンギ

☆いきなりだけど、オレスパズル嫌い。濃いキャラいないんだもん。しかし、今度はちげぇ！ポォケッツファイターにザンギ参戦！ウオォイカス！これはそんなこんな舞い上がった初プレイ時のおはなし。

パンチからコサックキックにつなぎ、そしてちゃぶ台…ちゃぶ台？なんだよそれは。そんな戸惑うオレを尻目にザンギフラッシュ！つかみ技か？



⬅G-ク、エンブリオン！⑪

そして瞬時に舞台はお茶の間に！健気な病弱薄幸妻（予定）の差し出す食いもんにザンギオヤジが新聞を破り一喝！「こんなモンが…」まっまさかァア！「食えるかァア！」ウオォやっちまったァ！「レッグスル！」の復活だァ！

説明しよう！「レッグスル！」とは昔のザンギが使っていたしゃがみ大パンチ投げである。別に狙う必要はなく、あまりに遠くにブン投げるため実に使えない技であった！（遠い目）

こんなモン復活させるたぁ漢だぜカプコン！オラもういっちょオォ！

「こんなもんが食えるかァァ！」

くっはぁスッテキイィ！ダッシュパンチで追い打ち入るしもう病みつきィ！

ア○のようにⓅⓀⓅを繰り返すが、そのうち一つの疑問が浮かぶ！

「これってライフアップの食いモンじゃねえの？」

ギャアアそうだったァァ！なんてコトしてんだオレは！もったいないおばけが出るゾオォ！

そして今、ちゃぶ台の上には原始肉が！こいつはあの「エディが吐いたガム」と並ぶライフバリアップの食いモンだ！

「こォンなものが…」

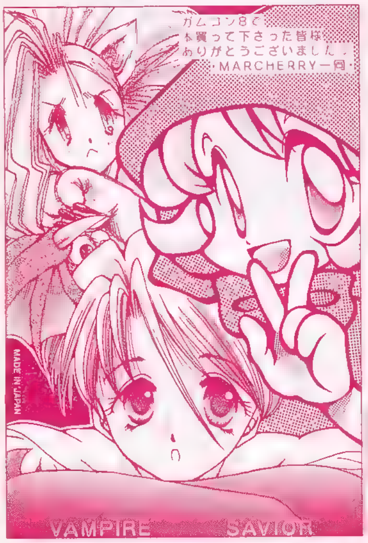
ああ！やめてエェ！食っとけよオォ！

「食えるかァァ！」

キャアァー！（暗転）

（東京都　山下洋君Ⓟ㊫）

編古きを訪ねて新技を知るってことか？



➡（大阪府　香山慎一と竹井床とたけぢろをの3人さん⑫）
Ⓜおお合作。楽しい合作大歓迎よーん♡

☆サムラックとルティアの2人がダライアス星で繁栄はいいが、それだけだと近親交配による劣性遺伝子が生じて滅んでしまうぞ。

と思ってたらダライアス星に人間いたんですね。でも何か地球古代文明異星人介入説みたいで矢○純一UFO特集っぽいところがたまりませんね。

（愛知県　ズオウ・リアキ君Ⓠ）

編アイランドへの投稿は人種をまったく問わないので、ウンモ星人さん文章ネタ送ってね。できれば日本語で。

☆“武術”と書いて“ウーシュ”って読むのは、“空手”と書いて“チャタンヤラクーシャンク”と読むのと同じでしょーか？

（愛知県　水ケ瀬まいり君Ⓡ）

編そうですね、絶、あのイニシエの絶、般若審判とは絶、関係絶ないんじゃないの。絶。今武術ゲージ漏れまくり中～、絶絶。

☆№201アイランドを読んでいたら、「あがり症のため、対戦で実力が出せない」という記事を発見。う～ん、若いってのはいい！（意味不明）

勉強でもスポーツでも、本番で実力を出しきれない人というのは、集中力足りないんですね。集中力を高めれば、まわりのことも気にならないし、「失敗したら…」という考えも消えてしまいます。それと、緊張感を楽しく味わうこと。これが大事です。心臓がバクバク鳴って、指先がしびれ、掌が汗ばむあの感じ。「お、緊張してるね」と他人事のように楽しみましょう。

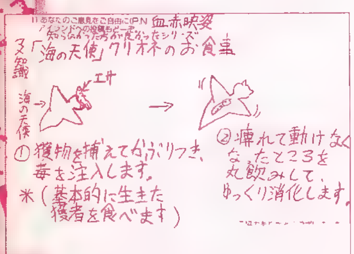
さらに、ゲームの場合に限り、もっといい方法があります。それは、ゲームのキャラ（または機体）に自分の魂を乗り移らせることです。そのときのかけ声は…

（さあ、みなさんご一緒に）

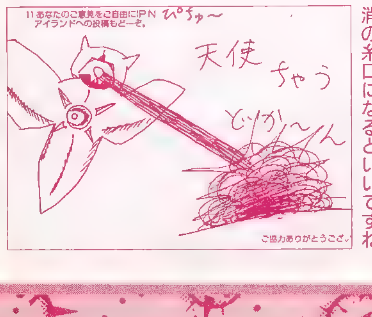
「ドットチェーンジ!!」

（静岡県　YATO君Ⓢ）

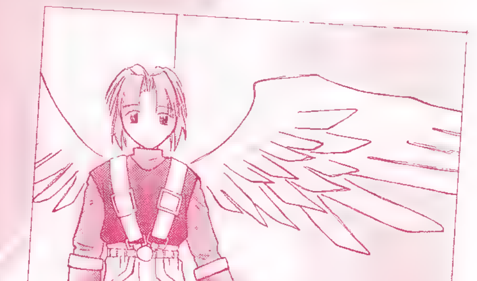
★これが、コンプレックス解消の糸口になるといいですね。



⬅「渚の巨大クリオネ3」つータイトルで一本当てよう、ジョー・ダンテ。⑬

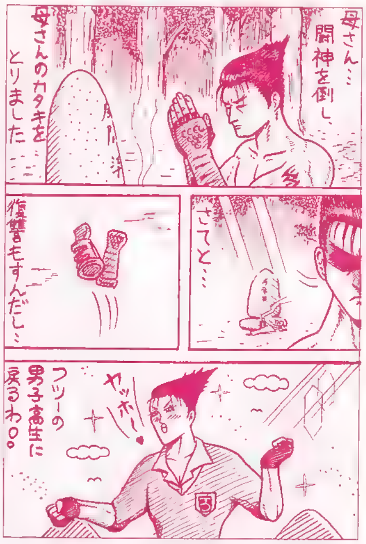


➡天使食いっ？⑮



⬆（愛知県　芋熊知也君⑭）
…その翼に、人知れぬ哀しみをのせ、彼はまた現れる…。

どっか～ん♥超芸魂



➡（大阪府　AAA君⑲）Ⓜこのままだと少佐も双子キョンシーも赤帽子と骨法の兄弟なども復讐者は全員フツー化。



➡（東京都　混血BEM君⑱）Ⓜみんなに言ってるっチね。



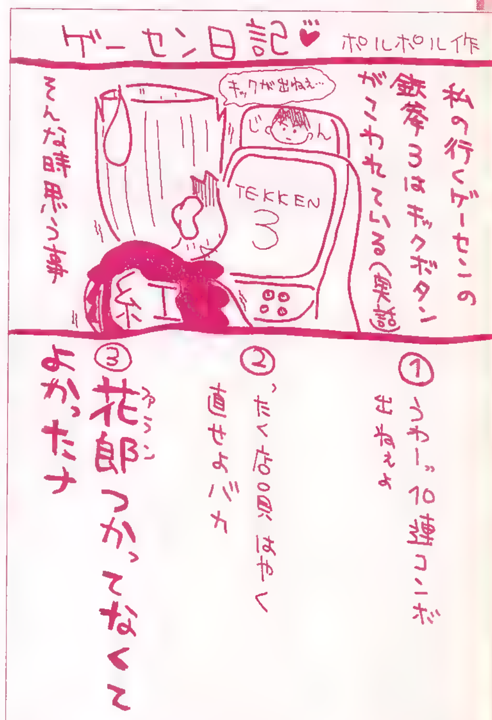
➡（愛知県　福島由洋君⑯）



➡（青森県　黒川春姫さん㉑）Ⓜ……。あのー、これアッチのほうに考えちゃっていいんスかねー。



➡（大阪府　とまさん⑳）Ⓜゲージたまってなくてもサインねだれるとは強敵。



⬆（埼玉県　ポルポルさん⑰）
Ⓜ店員が怠慢なのか、花郎使いが奥ゆかしいのか。

店員さん必見!!



➡（京都府　村田真吾君㉓）Ⓜ全部取ったのに体積大きくなってどうする。



➡（石川県　粉ふきイモさん㉒）Ⓜこ、このチームなら捕まりてえ。

回るお寿司でも私は満足です
つっこみ三昧

☞健康!!何の前触れもなく去っちまうなんて水臭ェじゃねェかああぁぁぁぁ！
（愛知県　ロボライダー君Ⓣ）
⬆隊長は静かに去りたかったんだな。その背中を黙って見送ってやってくれよ（哀）。

☞「さくら」「ほくと」「いぶき」そして「ひなた」。やけにひらがなネームにこだわってるカプコンさんには〝ゲーム界の紀貫之〟という称号を与えたい。
（沖縄県　吟遊詞仁君Ⓤ）
⬆逆に日本男性キャラはカタカナ多し。「リュウ」「ケン」「ダン」など。これをひらがなにしちゃうと「りゅう」「けん」「だん」。…へっぽこなカーンジ。女性には似合うのな。

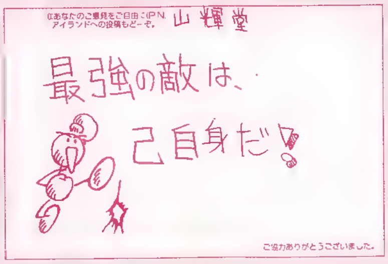
☞最近、小学生以下の奴が異常なほどゲームがうまい。対戦してもボコボコ。くやしー。
（福岡県　シュウ君Ⓥ）
⬆子供は頭柔らかいからねえ。

☞京の「草薙の拳だ！」がどうしても「うなぎの拳だ！」に聞こえる。
（愛知県　人工生命M75君Ⓦ）
⬆それはそれでイヤ。そのココロは「とらえにくい」…なんちて。

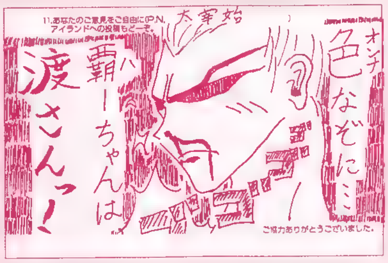
☞この間、「お腹が痛い」と訴えてきた友人に思わず「そのまま死ね！」と言ってしまった。また1人友人をなくした。ゲームにハマるって恐ろしいですね…。
（山形県　りんりんさんⓍ）
⬆シャレですんだのかな〜。気をつけましょう。

☞最近よく夢の中で、
しーんごキーック　しーんごキーック
しーんごキーック
　と、スキップしている学生服の自分がいたりする。そして起きると耳なりがしたりもする。
（兵庫県　GASP君Ⓨ）
⬆…何かから解放されたいんだろうか…悩みがあるなら言いなよ。

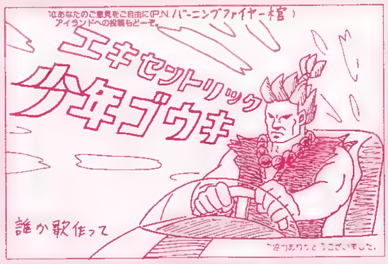
☞同じようなゲームが出てる中、やっぱり私はＶＦ３が一番。でもビデオゲームコーナーって女性少ないんですよネ。へたすると私１人だったり…。そのせいかまだまだ女性を軽くみる人が多くて。人を見くだしたような奴がＶＳしてきたりして。そういう奴をＫＯするとスカッとする。なめんなよ。
（千葉県　ROSSIさんⓏ）
⬆その気持ち、私にもわかるなあ。これだけはがんばってきたぞ！というゲームで勝つとイイもんだね。でも、人を見くだす奴って、見かけでそうするんだろうけど、何を基準に自分が上だと思うんだろ？わからん。



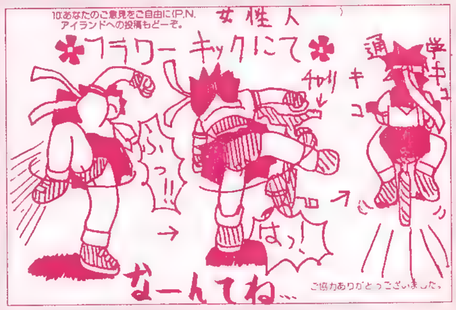
⬆何事においてもそうナリよ。㉖



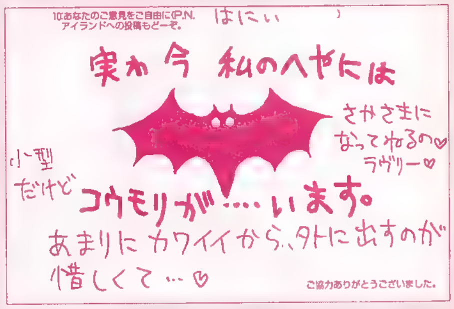
⬆ゆ、歪んでるよ幻ちゃん…。㉘



⬆うさんくさ〜。で、載せちった。㉙



⬆フツーに乗りなさいっての。㉕



⬆カワイイよね！虫食べてくれるし。㉗

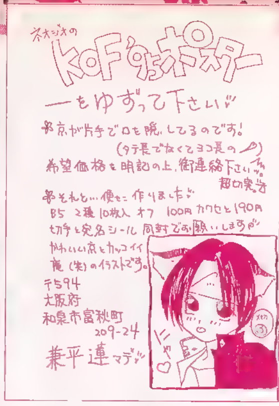


➡（彩の国　裕木康隆君㉔）Ⓜ素直に作ってくれって言えよ…。

父さん、もうこんな時期だね 裏ゲーメスト大賞投稿受付開始〜!!

ハ〜イ、ここでお知らせでヤ〜ンス。毎年恒例の裏ゲーメスト大賞の季節がやってまいりました。
これは、同じく恒例のゲーメスト大賞とはちぃーと趣旨が違っておりまして、例えば、
・うさんくさ〜…だけどなぜか心に響くものが…
・ゲームじゃないよコレ
・マニアックと言われてもいい!!私には青春のひとコマだったのだ!!
・妻（主人）に隠れてしかできません。
など、ちょっぴりキテるけど、なぜかステキなイカシたゲームを選ぶ裏大賞なのだ。
あなたの選ぶそんなゲームを、ぜひ教えてください（対象ゲームは表メスト大賞と同じ）。ゲームタイトル、メーカー名、選んだ理由を書いて、「ゲーメストアイランド裏メスト大賞係」あてにお願いします。
締め切りは11月末日必着。
お待ちしてます〜♥





▼買います

●ネオジオ（ROM）の本体を2万円程度で買います。希望価格明記のうえ連絡ください。①（〒940-25 新潟県三島郡寺泊町磯町8622 樋口進一）

●ネオジオ用メモリーカードを買います。希望価格と支払い方法などを明記のうえ連絡ください。③（〒577 大阪府東大阪市近江堂1-15-40 セイントワイズ116 岡本健太郎）

●ワルキューレの伝説、ヴァンパイアセイヴァーのポスターを買います。保存状態と希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒176 東京都練馬区中村南2-23-17-101 藤本裕）

●虹色町の奇跡のシークレットファイルを1～2千円で買います。送料込みの希望価格明記のうえ連絡ください。③（〒943 新潟県上越市藤新田553-12 笹川直恵）



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、譲りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

①一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
②掲載された次の月末で締め切り→②
③締め切りなし→③

▼売ります

●ときめきメモリアル、同級生、同級生2、VF、VF2、ファイティングバイパーズ、エースドライバーなどのUFOキャッチャーグッズを売ります。返信用封筒同封のうえ連絡ください。③（〒616 京都府京都市右京区嵯峨野西の藤町4-1 栄マンション105 伊勢七子）

●ヴァンパイアセイヴァーのシークレットファイル、KOF'97キーホルダー（レオナ、アテナ、ちづる、舞、真吾、京、ラルフ、クラーク、クリス、ビリー、マリー、社、シェルミー）、KOF'97ハードキーホルダー（ラルフ、クリス、真吾、シェルミー、京、社、庵）、KOF'97オリジナルドラマCD（京、庵、真吾、女性格闘家チーム、アテナ&ケンスウ、SPチーム）を売ります。送料そちらもちで、希望価格・品名を明記のうえ80円切手同封の封書かW葉書で連絡ください。②（〒589 大阪府狭山市大野台5-6-1 辻坊友孝）

●ときめきメモリアル～おしえてyour heart～専用ファイルと写真を売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒275 千葉県習志野市実籾町4-2977-11 木村祐司）

●ネオジオCD本体＋コントローラー＋RB餓狼＋真侍魂＋ビューポイントを売ります。希望価格明記のうえ80円切手同封で連絡ください。③（〒659 兵庫県芦屋市松浜町8-18-428 平山大介）

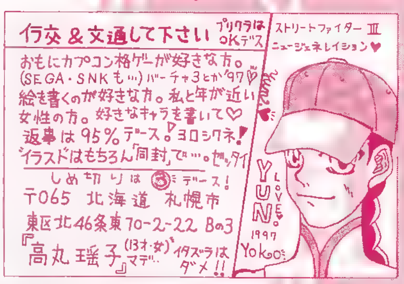


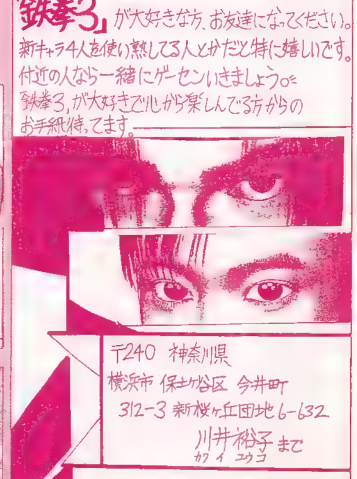




お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社 ゲーメストアイランド係








EINHÄNDER
アインハンダー
TM



1997年、スクウェアがもう一度、
シューティングを熱くする!
スクウェアだから魅せる!
光と陰の芸術。
闇夜を照らすサーチライト、ビル街に林立するネオンサイン、機体の排気口から噴き出す炎、光の尾を引きながら飛び交う銃弾…従来のシューティングゲームとは一線を画した、光と陰が織り成す映像世界が広がる。
スクウェアだから個性的!
ボスキャラデザイン。
グライフ:新鋭装甲戦闘機。
高速形態から戦闘形態に変形する。
ドラッヘ:超重歩行戦車。
移動形態と火砲形態に変形する。
ガルネーレ:高速戦闘艇。
ハサミと尻尾のコンテナの動きに注意。
グスタフ:特殊工作用戦車。
掘削形態と作業形態に変形する。
ゲッコー:無人四脚装甲車。
壁面を自在に走行する。
シュピンネ:戦闘機関車。
並はずれた火力と重装甲だ。
GUSTAV
GREIF
GECKO
スクウェアだから緻密!
近未来の世界観。
シューティングだからといって、いや、シューティングだからこそ、どっぷりのめり込める世界観がほしい。2245年の地球を舞台に、華麗なグラフィック、驚きのストーリーが、プレイヤーを待っている。
WASP
スクウェアだから頭脳戦も!
ガン・スナッチャー。
敵の装甲を破壊し、自機の「アーム」でガンポッド(武器)を奪い取る。手に入れたガンポッドを取り替えながら戦う。この「ガン・スナッチャー」こそが、アインハンダー最大の注目システムだ。ガンポッドの種類はさまざま。しかも最初に選べる3種の機体によって、装備したりストックできる数も異なってくる。つまり、単に反射神経の勝負に留らず、奥深い戦略性をたのしめるのだ。
BLADE
CANNON
VULCAN
RIOT
SPREADER
GRENADE
HEDGE HOG
スクウェアだから挑戦!
ノンブレイク・シューティング。
データアクセスの停止なし。ステージ間のブレイクなし。いったんアインハンダーの世界に入ったら、時は止らない。プレイヤーを世界観から引き離す一切の「ブレイク」をなくし、感情移入しやすいゲーム環境にこだわった仕様だ。
スクウェアだからできた!
2Dと3Dの融合。
グラフィックは、とことんリアル感を追求した3D。敵の出現や、自機の移動するスクロール方向の変更などが極めてスムーズに描かれる。しかしシステムは、爽快なシュートに専念できる2D横スクロール。2D、3D、それぞれの長所が高次元で融合する!
Height (meters) : 6.7
Maximum Speed (km/h) : 3,880
EINHÄNDER
アインハンダー
TM
11.20(THU) IN STORE
5,800YEN/WITHOUT TAX
このソフトはコンビニエンスストアでも販売いたします。
アインハンダーホームページ http://www.square.co.jp
SQUARESOFT


PlayStation
アインハンダー「独腕の者」の意。
機体から伸びた一本のマニピュレーター、
すなわち「腕」によって敵のガンポッド（武器）を
もぎとり、自分のものにしてしまう
戦闘機の俗称である。その任務は、補給不可能な
敵地で敵の武器弾薬を奪いながら、
少しでも長く戦闘・偵察行動を継続すること。
従って生き残るには、戦い続けるしかない。
NON BREAK SHOOTING
EINHÄNDER
アインハンダー
TM
5,800YEN WITH OUT TAX
スクウェア初の本格シューティング、
11月20日(THU)いよいよ登場！
©1997 スクウェア 株式会社スクウェア 〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
SQUARESOFT



迫る！冬季オリンピックin長野（現時点あと120日）

Winter Heat

SEGA SPORTS

©SEGA 1997

発売間近！キャラ紹介を含め、8種目ある競技の中からまずは1日目4種目を紹介しよう。

担当：キャサ夫

さあ、いよいよ発売が近づいてきたウィンターヒート。AM3研が渾身のアイデアを振り絞り、できたのがこれ、デカスリートの続編だ。

前作は100m走、走り幅跳び、走り高跳びなど夏のスポーツとなる陸上競技、これが10種目用意されていて、ゲーム内容は競技が2日に分けられ、種目の得点を競いあった。このゲームシステムは今作品も同様。しかし、今回は冬が舞台になっているのだ。

つまり、スポーツ自体も陸上から離れ、冬のスポーツ…そうースキーやスケート、マイナーなところだとボブスレーといったものもある。今回はこれらウィンタースポーツで競うのだ。



2日に分けられている競技。4つの選択は可能だ。

ところで、そろそろ始まる長野冬季オリンピックは知っているかね。スキーにもいろいろな競技があり、メジャーなのはスキージャンプ。70m級～90m級などがある。ほかにもアルペンならば大回転、スラロームなど、冬は冬でスポーツがたくさんあるのだ。

来年の冬は家で長野を観戦ー外ではこのゲームで熱くなること間違いなしだぞ!!

操作は簡単 1レバーに2ボタン

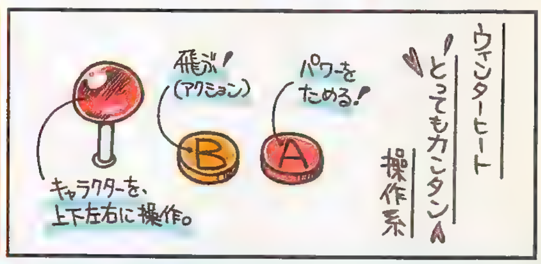
ウィンターヒートの操作は至って簡単だ。操作系は1本のレバーと2つのボタンで構成。キャラクターを動かすためのレバーに滑ったり（RUN）、飛んだり（ACTION）するためのボタンが2つだ。

この操作説明を読むと、アクションゲームのように難しいかも…という疑問が生まれるかも知れないが、問題はないぞ。

ウィンターヒートでのゲームでは、1つの競技の中ですべての操作を必要とするものがないからだ。競技のほとんどがレバーだけや、2つのボタン、またはレバーと1つのボタンが必要といった、ほんとに簡単な操作になっているので心配ない。これなら"かよわい"女の子でもプレイが可能だ。



もちろん2人同時プレイも可能。これがまた熱い！



"キャラクター設定"ひょっとしてこれ重要!?

ゲームをプレイするにあたり、まず選択するものがキャラクター。キャラクターたちは前作デカスリートで活躍した6人、それに今回から新たに参戦した2人を加え全部で8人の中から選択ができる。

キャラを選択する理由は様々。一番の理由はキャラによって異なる性能だ。前作でもあったが、「滑るのが得意」や「跳ぶのが得意」など、競技との相性を考えつつキャラを選ぶのだ。もちろん「俺（私）はコイツじゃなきゃヤダー」といった選択でもいい。そこらへんは個人差でもあり、愛着でもあるだろうから…。

前作同様、ウィンタースポーツでの性能も4つに分けられていて、満遍なくこなすことができるオールラウンド型、氷上競技が得意なスケート型、ジャンプ系が得意なノルディック型、滑降がうまいアルペン型とこんなところだ。

まあ、ゲーム内容で「このキャラだからクリアできない」といった問題は絶対にないので心配せずに。ただ、記録を狙うのであれば、その競技にあった得意キャラを選択しないと"世界新記録"を出すことはできないだろう。



キャラは8人の中から選択。今回も笑わせてくれるかな？



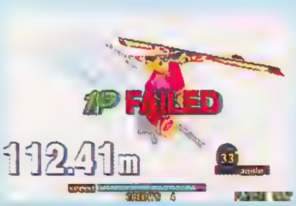
得意ジャンルで世界一!!見よこのリアクション。

何をすればどうなるの？ ゲーム基本内容

「スポーツゲームはある程度プレイしてるよ」って読者（ゲーマー）ならばウィンターヒートのゲームルールは把握できているはず。でも、一応説明してしまおう。

8種類ある競技にはいずれも必ずクオリファイ（規定通過ライン）が設定されており、それをクリアできなければゲームオーバーになる。前作は400m、1500mなどを除き、1競技3回までチャレンジできた。その上でクオリファイを越えられればクリアだった。しかし、今作品はウィンタースポーツ。つまり、円盤投げや槍投げ、棒高跳びなどのような競技がなく、唯一2回チャレンジができるスキージャンプ以外、すべて一発勝負となっている。だから1つ1つの競技で気を抜くことができないことになる。

まあ、言葉による説明だと非常に分かりづらいので、まずはプレイしてみてくれといった感じかな。とりあえず、競技を選んだら"通過ライン"と書いてあるところのタイムより遅くならないように頑張ってみてくれ！



唯一失敗OKのジャンプ。落ち着け！



熱血漢で一途なタイプ。
礼儀正しく、ちょっと古風な振る舞いをする。
世界大会では無名の選手で、本人もようやく大会慣れしてきたところだが、ときどき信じられないミスをする。
リックが冬季競技に挑戦すると知って自分も出場する決意を固めた。

工藤丈 SEX:MALE
COUNTRY:JAPAN
AGE:20YEARS OLD
TYPE:ALL ROUND



陸上競技会のアイドル的存在で、ファンクラブがあるほどの人気。
外交官の娘で、小さな頃は諸外国を転々としたせいか、物怖じしない性格。「スポーツを通じてたくさんの友達を作りたい」とは本人の弁。
スケートに関しては陸上競技と変わらぬ才能を開花させる。「皆さんが出るなら…」と、安易に同調しての大会出場。

黄　莉(Li Huang)
SEX:FEMALE
COUNTRY:CHINA
AGE:17YEARS OLD
TYPE:SPEED SKATE



B.B. SEX:??
COUNTRY:
UNITED KINGDOM
AGE:??
TYPE:
SPEED SKATE

冬季大会で突如現れた謎の選手。仮面の下の隠された過去を知る人は誰もいない。
試合運びも冷静沈着。
ジェフとのあいだに師弟関係も噂されるが真偽のほどは定かではない。

憧れ、目標



ヨハン・ステンセン
SEX:MALE
COUNTRY:NORWAY
AGE:30YEARS OLD
TYPE:NORDIC

質実剛健、素朴で忍耐力のある雪国の男。
物心ついた頃からスキーを履いていて、ノルディックに自信を持つ。
理論よりも実戦と経験を重んじる。
普段はやさしい二児のパパ。
リックたちが現れるまではノルディックで世界のトップに君臨していた。

かるい憧れ

勝手にライバル視



科学的トレーニングと計算高い試合運びで10種競技では常に上位にランクする。エキセントリックな面があり、競技で負けるといいわけがましい。
年齢的な問題もあって引退を勧められるが、本人はまだまだやる気。
今や「優勝」よりも「リックに勝つ」ことが彼の最大テーマ。コーチ陣から体重の増やしすぎを注意されている。

アレクセイ・リゲル
SEX:MALE
COUNTRY:RUSSIA
AGE:33YEARS OLD
TYPE:NORDIC



リック・ブレイド
SEX:MALE
COUNTRY:U.S.A.
AGE:
26YEARS OLD
TYPE:ALL ROUND

スポーツ界のヒーロー。
クールで誇り高く、「ライバルは自分自身」というタイプ。
オフには自宅近くの中学校で陸上競技を教える等ヒューマンな面を持つ。10種競技で世界を極め、新たなる試練を自らに課そうと冬季競技に挑戦。



エレン・レジアーニ
SEX:FEMALE
COUNTRY:FRANCE
AGE:21YEARS OLD
TYPE:ALPINE

ファッションモデルとしても活躍するマドモアゼル。
色っぽい仕草で、観衆を湧かせる。
口説かれることには慣れっこなのでカールの誘いも軽くかわす。
カールに誘われて大会出場。

口説いたけど失敗。
仲は悪くない。



観客席への投げキッスなど派手なアクションで注目を集め、ヨーロッパでは絶大な人気を誇る。
海外遠征では恋のうわさが絶えず、プレイボーイの名を馳せている。
エレンを一度口説いて断られるがそんなことはすぐに忘れてしまう。

カール・ヴァイン
SEX:MALE
COUNTRY:
GERMANY
AGE:
29YEARS OLD
TYPE:ALPINE



大倉山に嵐山シャンツェetc、日本国内でもかなりスキージャンプができる場所があります。ということで2つ目の競技は"スキージャンプ"だ。ここから操作もほんのちょっと複雑に…とはいっても使うのは2つのボタンだけどね。じゃ、まずは操作系から説明しよう。
この競技はスピードスキーのようにタイムを競うものではない。だから記録へのチャレンジも2回できるからプレイも焦らずにできる。
GOサインが出たらまずAボタンを連打。これでジャンプのための助走を付ける。次にジャンプだ。ここが難しい。ジャンプ台に印された赤いラインぎりぎりで踏み切るのが理想だ。で、この瞬間だが、角度調整を要する。やり方はBボタンで踏み切るとき、ボタンを押し続けることによって角度がどんどん上がっていく。そのときにベスト角となる30度で止められればOKだ。



着地でBボタン。これも重要事項の1つだぞ。



1回失敗しても後1回…。ラストチャンスは慎重に。



競技名"スピードスキー"その名の通りコースを直滑降で滑り降り、その滑走タイムを測定する競技だ。
操作法はこれまた簡単。Aボタン1つだけを使用する。Aボタンをひたすら連打してキャラを滑走させればOK。
この競技の凄みはなんといってもスピード感。パワーゲージの上に表示されているスピードメーターを見れば一目瞭然！なんと時速240キロオーバーだ!!
スピードスキーのクオリファイは14秒00。スタートしてから本気で連打すれば11秒台は出すことが可能だろう。
なお、競技判定は一発勝負だが、スタート時2回までのフライングはOK。3回フライングをしてしまうとOUTだ。



スタートはGOサインより音で判断するのがコツ!?



滑降ミスで転んだ！こんなこともたまにあり。



超マイナー競技ショートトラックスケート。恐らく知っている人はほとんどいないのでは…。色彩豊かなユニフォーム、そしてなぜか派手なヘルメット。これがやけに印象深い競技だ。普通よりもちょっと小さめなリンクを4人でグルグルと周回し、タイムを競う。ちょっと地味だが見てみると意外に迫力のあるスポーツだぞ。
さて、ゲーム説明だが操作系に関しては予想の通り、レバーとAボタンでゲームを展開する。基本的にスピードものとなるので、Aボタンは常に連打。パワーゲージはMAX状態を保てるようにできれば問題ない。そしてレバーはキャラを操作。小さいリンクだが、コースの幅はわりと広め。これをうまく利用してライバルを抜き、早く滑るのだ。
滑走する感じ、感覚は競艇に似ていると思う。つまり、ライン取りが重要となり、できるだけインを突いたほうが早い。この感覚が競艇に似ているのだ。
円の内側から曲がりはじめ、同じスピードで滑ると徐々に外へふくらんでいく。しかし、曲がりはじめ大外から進入角度をきつめにすると、その分コースの幅を大きく使えるためインコースにいる時間も長い。つまり、こちらのほうが早く曲がり終えることができるということになるハズ。これがショートトラックスケートの滑り方のコツだ。



インをベタリ！ライバルはCPUだ！



ショートトラックはアウトから入れば…。

この競技で1日目は終わり。1つ1つで高得点を叩き出し、4種目合計5000点を超えればたいしたものだぞ。



今までの競技は基本的に横から見るサイドビューでプレイをしていたが、ダウンヒルは視点が一転。画面が3Dとなり、プレイヤー(自分自身)そのものがコースを滑降する感じになるのだ。
ものすごいスピードで滑降しなくてはいけないコース上、両脇には壁が…。山で視界をさえぎられ、右、左とカーブをクリア。途中ではジャンプをしなくてはいけないポイントも…。とにかくリアルなダウンヒルだ。
この競技の操作はレバーがメイン。GOサインが出されたらAボタン連打でパワーゲージ半分までスケーティング。あとは滑降するのでスピードが徐々に上がっていく。で、実際コースに合わせてレバーでキャラを操作だ。



意外に難しいジャンプ。ミスすると…。

ダウンヒルの特徴としては、カーブする際できるだけ無駄な曲がり方を避けること。というのは、曲がる分スピードが落ちてしまうからだ。だからよりスピードに乗れるライン取りを考えることが必要になるだろう。
なお、コース途中でジャンプポイントがいくつかあるが、ここではタイミング良くBボタンを使用。ミスしてしまうと着地で転び、かなりのタイムロスが強いられるぞ。ちなみにダウンヒルのクオリファイはわりときつく、2回ミスすればクリアは恐らく無理かと…。

スーパーリアル麻雀P7

勝負の厳しさを味わいたい君に

今回のリアル麻雀コーナーはキャラ別紹介第2回を行うぜ!
相も変わらずな美麗なグラフィックを励みに、
人生に喝を入れろ!
入れろといわれてもなあ(笑)。

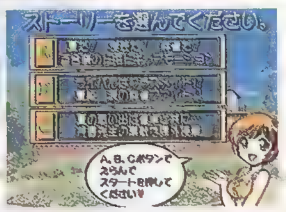
クールに打とうぜ

このゲームでは、3つ用意されたストーリーのうちから1つを選んでプレイするという方式を採っているのだが、基本的にストーリーのタイトル中に名前が付いている女の子が、3人のうちの最後の相手として出てくるのだ。

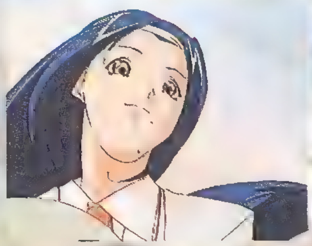
だから「お目当ての女の子に逢いたいけど金がないでゴワス」という赤貧ゲーマーは、目的の女の子が最初に出てくるストーリーを選ぶのが賢い選択と言える(言えるか?)。

腕に自信があるなら、お目当ての女の子がラスボスとして出てくるストーリーを選んでも別にいいのだが、このシリーズのタフでスパルタンな強さは皆も重々承知していることだろう。

そこんとこも踏まえつつ、七度襲い来る強大な敵に備えて、それなりの心構えを培っておこう。



タイトルに名前が付いている娘が、そのストーリーのラスボスだぞ。


クールな学者肌だが、まだサンタの存在を信じているという夢見る乙女でもある。

今号のベストバウト

今回当番組が紹介させて頂く娘さんは、前号紹介した麻比奈百合奈さんの姉、麻比奈夏姫さんであります。

スポーツ万能の活発なお嬢さんで、ゲームの舞台となる別荘には、夏休みを利用した麻雀修業のために来訪されたとのこと。

女子高生の身分でなんちゅう濃い夏休みを送ってるんだという皆の戦慄は隠しようがないと思われるが、彼女をそこまでかき立てるのは「一途な求道心」から来ているらしい。

興味を覚えたことはとことんまで追求し、これと決めたことに対しては、自分が負けることには耐えられないという、希代の負けず嫌いである彼女。

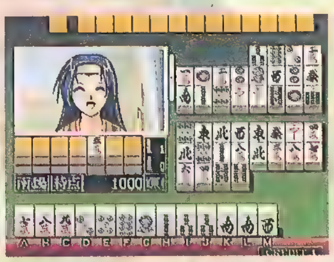
内に秘めた熱い情熱が生み出す求道心!そう、例えるなら我らが脱衣麻雀に傾ける情熱が生む探求心と同じかそれ以上かってカンジかあ!?(絶対違う)

それは置いといて、そんな性格も手伝ってか、このゲームに登場する3人の中では、一番勝ち気そうな彼女。

勝負の過程でどのような表情を見せてくれるのか楽しみですね。



真夏のハイテンション麻比奈夏姫、見参!

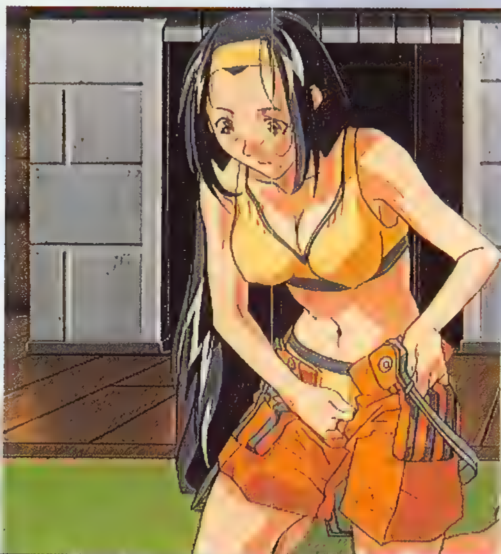

読み重視の打ち方が彼女の特徴。アルゴリズムが凝ってるのもこのシリーズの特徴。

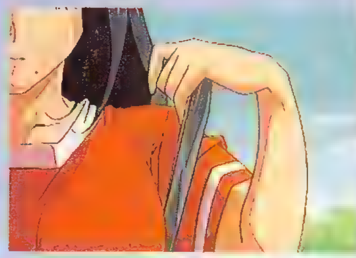
対戦ステージ

これが夏姫さんの私室。ログハウス調の内飾に、シンプルな室内レイアウト。ってゆうか雀卓とビリヤード台しか置いてないってゆうか。生活感のない室内だが、部屋のコンセプトは完全娯楽用。こーゆーところにも彼女の徹底した性格が出ているのだろうか。

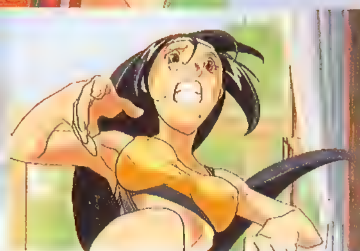


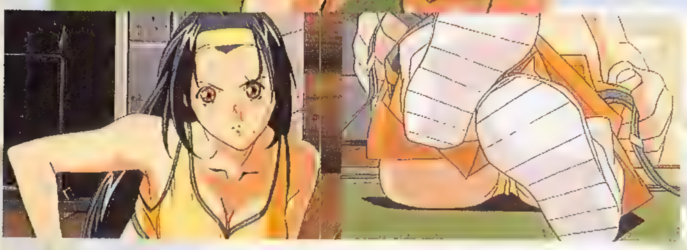
真剣勝負が
私のポリシー
妥協や甘えは
許さない!



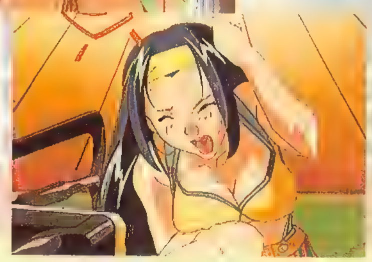


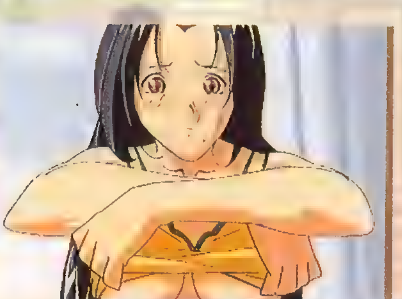


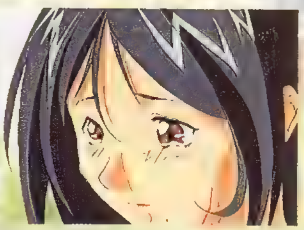




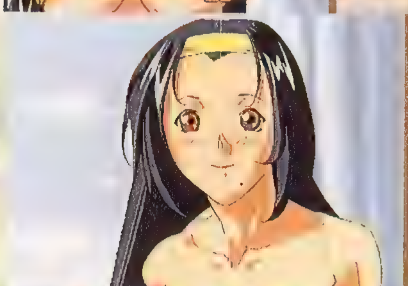




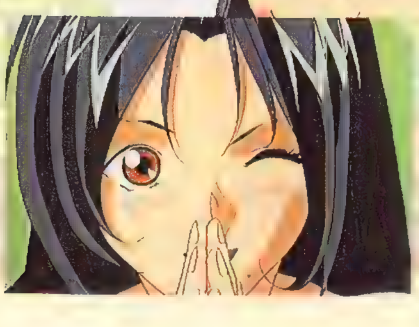




私を突き動かす情熱
それは負けたくないきもち



信じてわらって
ハート
プラスアルファ





ゲーメスト206号記念

豊原エツ子さん特集

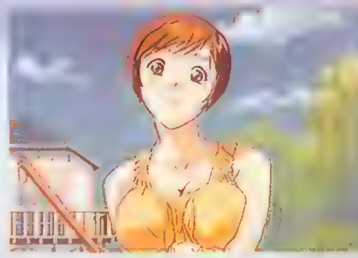
4人目の案内者

このP7には、前号で紹介した3人娘(?)の他に、もう一人女の子が登場する。

それが今回紹介する「豊原エツ子」さんなのだが、彼女はストーリーモードの頭や、ステージ間に登場するゲームの案内役なのです。

ゲーム中ではわき役的位置付けのはずの彼女だが、グレードがすこぶる高いのでゲーム中のグラフィック&ストーリー設定をご紹介。

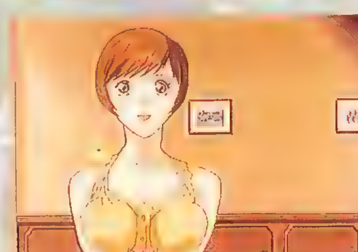
ショートカットがよく似合う、健康的な魅力がたまらんですたい。彼女とも麻雀勝負ができたら言うことはないのだが…。



健康的な笑顔が眩しいエツ子さん。麻比奈家のお手伝いさんやってます。







肩のヒヨコが気になりますよね。

私立大2年生(20歳)
7月7日生まれ(かに座)
血液型:O型

出身は麻比奈家別荘に近い小さな町だが、今は大学に通っているため、東京で一人暮らし。夏の間のアルバイトと避暑を兼ねて、別荘で住み込みのお手伝いさんを勤めている。別荘を訪れるプレイヤーの案内役として登場。そして…。

優しくて気配り上手のいいお嫁さんになりなさい。そんな言葉で幼い頃から育てられてきたエツ子は、とても気立てのいい女の子。でも、たまには羽目を外して違う自分になってみたいときもある。最近、思いきって髪を切ってみたものの、中身はもちろん変わらないので前と変わらぬ日々を過ごしている。素直で優しいエツ子は、いまどきどこを探しても見つからないような純朴な娘である。

彼女の祖父がこの別荘の管理人をしていたため、麻比奈家とは幼い頃から大の仲良しである。特に夏姫とはなぜかウマが合い、今もよく会っているらしい。麻雀はできるらしいのだが、いつも遠慮して卓を囲もうとしないので、強いのか弱いのかわからない。

小学校の先生になるのが夢だが、屈託のない百合奈を見ていて「中学もいいなぁ」と思っている今日この頃である。

注目しなっせー!

せちがらい世間の風にも負けず、日々を生き抜くゲーメスト読者にダイナマイトなプレゼントがあるッー!

今回、スーパーリアル麻雀P7の発売を記念して、セタさんより「P7特製テレカ」を、抽選で3名にプレゼント!

くう〜っ、太っ腹だぜー!

てなわけで、ハガキにテレカを欲しい旨と自分の住所・氏名・趣味・特技を書いて

新声社ゲーメスト編集部

「ノリックはサラ・ザビアロフが好き」係

までどしどし送ってくれー!

ハガキはお一人様一枚まで。イラストとかも描いてくれてるといいことあるかも。



CHARACTER VOICE 金丸日向子(かなまるひなこ)



主な出演作品
・「卒業」志村まみ役
・「ビックリマン」十字架天使

この他「アイドルプロジェクト」やジャスコのCMなどで声を聴くことができる。暴論だけど「シナプスつながってんのか、コイツ?」という幼いキャラを演じているイメージが強いので、ハタチのお手伝いさんをどう演じているか楽しみだ。

ゲーメスト大賞投票受付開始!!

**ついに今年もゲーメスト大賞の季節がやってきた!
読者であるみんながつくる、年間最優秀ゲームは
どれだ!?ぜひともふるって投票してほしい!!**

ト大賞!!

ゲーメスト大賞

今年度もゲーメスト大賞の季節がやってきた。君たちの手で、今年どのゲームが一番面白く、素晴しいゲームであったか決定しよう!

ゲーメスト大賞は、昨年の10月1日から今年の9月30日までに発売されたゲームの中から、No.1にふさわしいゲームを読者投票により決定しようというもの。

選ぶのは、まず大賞一機種と、その他の各部門賞である。各部門賞は、サウンド・グラフィックなど、ジャンルの中で秀でたゲームを決定する。各ジャンルについては、その趣旨を詳細に説明してあるので、じっくり読んで、理解したうえで投票してほしい。

ゲーメスト大賞は、もちろん今年度No.1と思うゲームを選んで投票してもらえばいい。人により、No.1と思う理由はさまざまだと思う。自分が一番ハマリ、思い入れの強いゲームを選ぶ人もいるだろう。また、ゲーメスト大賞にふさわしいかどうかという、やや客観的な立場に立って評価する人もいるであろう。

ゲーメストとしては、そのどちらも否定しない。また、両方の要素が入ってこなければ、成り立たないものであるとも思っている。

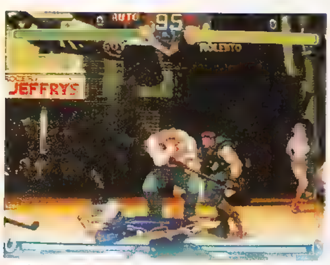
大事なのは、読者の手で、年間No.1のゲームを決めるということだ。ゲーメスト大賞創設以来、読者投票の数字以外、別の要素がゲーメスト大賞に入ってきたことはない。

その時々で、納得のいかない人が多くいたり、年間のインカム・人気ランキングを反映すべきではないかという意見もあった。だが、本来ゲームの面白さを判断するのは、プレイヤーの明確で具体的な意見であるべきだろう。理想論かもしれないが、一人一人のプレイヤーがプレイヤーとしての自覚を持ち、自分の判断で決めていくのが正しい姿ではないかと思う。

プレイヤーの声は、なかなか表立って表現したり、反映する機会が少ない。ゲーメスト大賞は、そんなプレイヤーの声を直接反映する機会である。直接の数字に反映されるのはもちろん、生の声もできるだけ誌面に掲載していく予定だ。どしどし応募してほしい。

左の表には、今までのゲーメスト大賞を受賞したゲームのリストを掲載している。このように並べて見ると、それぞれの時代に、どんなゲームがプレイヤーの熱い支持をうけたか、客観的に判断できる。例外なく、多くのプレイヤーに支持されるものはよいゲームであって、理屈も重要だけどそれはあとからついてくるもの。

このところ、いろいろなタイプの、メーカーの対戦格闘ゲームが大賞をとっている。今回はどこの番なのだろうか?キミが、ぜひ賞をあげたいゲームに投票してみよう。



昨年大賞のZERO2。広いプレイヤー層に支持をうけたのが光る。

過去10年間の大賞受賞ゲーム

第1回('87)	ダライアス(タイトー)
第2回('88)	グラディウスII(コナミ)
第3回('89)	テトリス(セガ)
第4回('90)	ファイナルファイト(カプコン)
第5回('91)	ストリートファイターII(カプコン)
第6回('92)	ストリートファイターIIダッシュ(カプコン)
第7回('93)	サムライスピリッツ(SNK)
第8回('94)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94(SNK)
第9回('95)	バーチャファイター2(セガ)
第10回('96)	ストリートファイターZERO2(カプコン)



第11回 読者が選ぶゲーメスト

ベストシューティングゲーム賞

第7回	戦国エース（彩京）
第8回	極上パロディウス（コナミ）
第9回	ツインビーヤッホー！（コナミ）
第10回	レイストーム（タイトー）

今年度最高のシューティングゲームを決めるベストシューティングゲーム大賞。

前回見事にこの栄冠に輝いたのはタイトーのレイストーム。そのほか第2位にライジングのバトルガレッガ、第3位にアトラスの蒼穹紅蓮隊とシューティングゲーム豊作の年でもあったわけだ。

では今年度はというと、アトラスから怒首領蜂、セイブ開発のライデンファイターズ、そしてタイトーからGダライアスと今年度のベストシューティング部門もかなりの激戦が予想される。

演出、アイデア、弾避けの醍醐味。これぞ！という作品を選んでほしい。今回は一票にかなりの重みがかかってくること間違いなしだ。



稼ぎが熱かったレイストーム。今年の作品も良作が多い中どれが選ばれる？

ベストアクションゲーム賞

第7回	ぷよぷよ（セガ／コンパイル）
第8回	エイリアン vs. プレデター（カプコン）
第9回	ぷよぷよ通（セガ／コンパイル）
第10回	D&D®シャドーオーバーミスタラ（カプコン）

ベストアクションゲーム賞は、ベスト対戦格闘、ベストシューティングなどと違い、広いジャンルをカバーする賞。バトルサーキットのような純粋なキャラクターアクションゲームから、クイズ、パズル、大型筐体ものまで含まれる。

特に今年度は、ガンシューティングも含まれることになった。例年は、D&D®シリーズなどキャラクターアクションゲームが強かったが、今年度は大型筐体ものの巻き返しが期待される。セガのザ・ハウス・オブ・ザ・デッドやタイトーの電車でGO！がどこまで票数を伸ばすのか？

さまざまなジャンルが混在する中、キミの中で「今年はこれだ！」と言えるものを選んでいってほしい。



昨年受賞のD＆D®は総合的に見て良質のアクションゲームである、といえる。

ベスト対戦格闘ゲーム賞

第7回	サムライスピリッツ（SNK）
第8回	K.O.F.'94（SNK）
第9回	バーチャファイター2（セガ）
第10回	ストリートファイターZERO2（カプコン）

今年発売された対戦格闘ゲームのなかで、もっとも優れていたと思われる対戦格闘ゲームに贈られるのが、この賞だ。

君が、今年でイチバン対戦プレイが熱かった！と思った「対戦格闘ゲーム」に投票してほしい。

数年前からの傾向だが、やはり今年も、対戦格闘がアーケードゲーム界の核となっていたようだ。

昔ながらの2Dものはもちろんだが、今年はポリゴンを使用した3Dものの増加がより目立つ。2Dと3D、それぞれお互いにはない魅力を持っているだけに、これら二つの「流派」のぶつかり合いが、今年はどのような結果になるのか？おおいに興味のあるところだ。



対戦の奥深さ、キャラクターの魅力で他をよせつけなかった。

ベストVGM賞

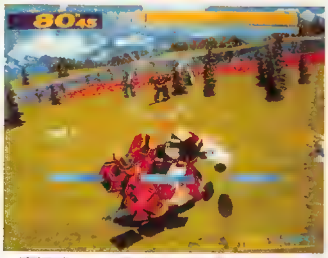
第7回　サムライスピリッツ（SNK）
第8回　ヴァンパイア（カプコン）
第9回　ヴァンパイアハンター（カプコン）
第10回　電脳戦機バーチャロン（セガ）

ここ最近、アーケードゲームのサウンド・トラックのリリースが活発だ。「人気のあるゲームには必ず、素晴らしいBGMが存在している」という人も非常に多い。

このベストVGM（ビデオゲームミュージック）賞は「あのサウンドは素晴らしい！」というゲームに対して、贈られる賞である。

もちろん、BGMだけに限らず、ちょっと変わった効果音なんかも投票の対象になる。ちなみに昨年受賞作の「電脳戦機バーチャロン」（セガ）は、むしろこの効果音が素晴らしい、と評価されての受賞となったぐらいだ。

音楽を評価するという観点で、じっくり選考してみてほしい。



臨場感あふれる効果音が高い評価を得た「電脳戦機バーチャロン」。

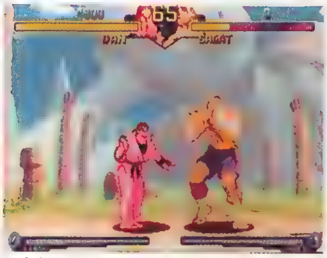
ベストキャラクター賞

第7回　ナコルル（サムライスピリッツ）
第8回　こいつ（極上パロディウス）
第9回　八神　庵（K.O.F.'95）
第10回　火引　弾（ストリートファイターZERO2）

この賞は、ほかとくらべてわかりやすい。とにかく「このキャラクターが好きだ、愛している」なんて君の思いを書き込んでくれればいい。

このベストキャラクター賞は他の賞と投票方法が違うのでちょっと注意してほしい。3キャラクターまで選べるということがまず違う点だ。次に、選んでくれたキャラクターが、いったい何のゲームに出てきたのかも必ず記入してほしいということ。対戦格闘ゲームのキャラクターは、名前が同じなんてことが多いからね。

去年のベストキャラクター賞はストリートファイターZEROシリーズの「ダン」が受賞。編集部としては、かなり意外な感じだった。今年は一体誰が受賞するのかな？



今年の作品にも登場しているが…。2冠なるか？

ベストグラフィック賞

第7回　餓狼伝説SPECIAL（SNK）
第8回　ヴァンパイア（カプコン）
第9回　バーチャファイター2（カプコン）
第10回　バーチャファイター3（セガ）

「くぅはぁ、辛抱たまらん！」的なグラフィックで、プレイヤーを「ジュン」と感動させちゃったゲームに贈られる賞のこと。

おのれの視覚の中に、そのゲームの世界が圧倒的な迫力をもって飛び込んできたゲームに投票しよう。第9、10回を制した「バーチャファイター」シリーズは、その高い3Dポリゴン技術と美しい3Dワールドに対して評価されたものであったし、第8回の「ヴァンパイア」は滑らかなアニメーションと奇抜で独創性溢れるキャラクターデザインに対して贈られたものだ。

さて、今年はどんなゲームの画面が印象に残っただろうか？　今年遊んだゲームを、リストを見ながら思い返して自分のハートをバイブしたゲームに、清き一票をお願いする。



年々進歩するハード性能だが、それだけが受賞の鍵となるわけではない。

ベスト演出賞

第7回　サムライスピリッツ（SNK）
第8回　K.O.F.'94（SNK）
第9回　K.O.F.'95（SNK）
第10回　K.O.F.'96（SNK）

ベスト演出賞というのは、ゲーム全体の演出に対して評価していく賞である。演出というのは、どういう見せ方でゲームの世界観（広い意味で）を表現しているかということ。見せ方の手法や、その展開の斬新さに対して評価することになる。

・演出の意味は広いので、ただ絵がきれいだとか、音がいいというだけではない。キャラクターがいいというのも1つの要素だが、すべてを含んで評価していってほしい。

例えば、過去の作品で言えばSNKのサムライスピリッツは演出面で優れていたと言える。今までの対戦格闘ゲームにはなかった、剣豪同士の戦いを表現するため、いろいろな斬新な手法が使われている。斬ったときの殺気と衝撃、見栄をきるさまや、登場時のデモ・ボイスなど、1つの世界をあらわすために工夫が凝らされている。

対戦格闘ゲームでは、バーチャファイター2の河をくだるイカダの上で闘う演出や、X-MEN vs.ストリートファイターの派手な必殺技の効果などは、評価すべき演出と言える。

対戦格闘ゲームではキャラクター色が強いが、アクションゲームなどではより世界観の演出がポイントになる。ちょっと古いが、ナムコのスターブレードは、SFシューティングの世界を、初めてポリゴンを使い、敵機の間を立体的な視点で見せるという演出が際立っていた。

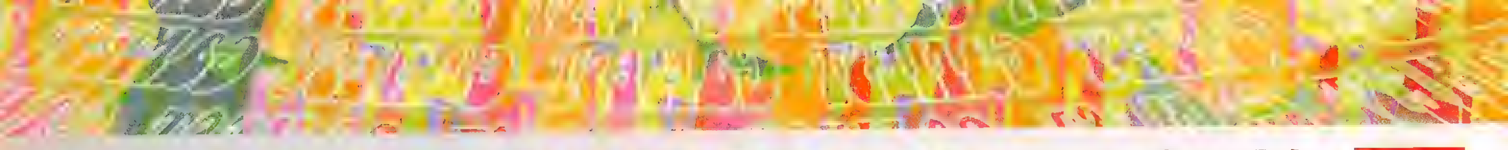
ビデオゲームは、ハードの進化に伴い、いろいろな表現が可能になってきた。ブロック崩しの時代には、ゲームで表現できるのは無機的な点と線の世界だったが、今はキャラクターが自由自在に動かせるようになってきている。

しかし、ただ計算能力が向上しても、その進歩を人の感覚に訴えかけるような工夫がなくてはいけない。どのように工夫を生かして、インパクトのある見せ方をしていくか、それが演出である。

ベスト演出賞は、単に絵や音だけでなく、総合的な見せ方を評価する。それは、常に進歩して、新しい世界とインパクトを与え続けてくれたという歴史が生み出した賞であるとも言える。ベストグラフィック、VGMと比べて、意味がわかりにくいかもしれないが、意義は深いので、じっくり考えて投票してほしい。



賞の意義からして、完成度より新しい表現内容・手法を評価してほしい。



ゲーメスト大賞集計対象機種一覧

ジャンル	No.	ゲームタイトル	メーカー名
アクション（パズル、クイズ、ドライブなども含む）	1	マキシマムフォース	アタリ
	2	サンフランシスコラッシュ	
	3	ラウンドトリップRV	SNK
	4	ギャルズパニック4遊	カネコ
	5	ギャルズパニックS	
	6	対戦ブロックくずし さるかにハムぞう	
	7	ウォーザード	カプコン
	8	カプコンスポーツクラブ	
	9	バトルサーキット	
	10	ウイニングスパイク	コナミ
	11	ウエディングラプソディ	
	12	ときめきメモリアル〜おしえてYour Heart〜	
	13	対戦とっかえだま	
	14	バーサスネットサッカー	
	15	GTI-CLUB	
	16	ハングパイロット	
	17	ソーラーアサルト	
	18	ウェーブランナー	
	19	トータルバイス	
	20	オペレーション サンダーハリケーン	
	21	ワインディングヒート	
	22	ぷよぷよSUN	コンパイル
	23	ウルトラ電流イライラ棒	ザウルス
	24	コラムス'97	セガ
	25	ダイナマイトベースボール'97	
	26	バーチャストライカー2	
	27	スカッドレース	
	28	セガ　ウォータースキー	
	29	セガ　スーパーG	
	30	トップスケーター	
	31	ロストワールド	
	32	アルカノイドリターンズ	タイトー
	33	きらめきスターロード〜イントロ倶楽部〜	
	34	クレオパトラフォーチューン	
	35	パズルボブル3	
	36	まじかるで〜と（ドキドキ&卒業）告白大作戦	
	37	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	
	38	電車でGO！（EX）	
	39	マジカルドロップ3	データイースト
	40	ギャロップレーサー	テクモ
	41	ギャロップレーサー2	
	42	子育てクイズマイエンジェル2	ナムコ
	43	スタースイープ	
	44	ダンシングアイ	
	45	ワールドスタジアム'97	
アクション	46	サイドバイサイド2	ナムコ
	47	アルマジロレーシング	
	48	ファイナルハロン	
	49	アルペンレーサー2	
	50	トーキョーウォーズ	
	51	ネオ・ボンバーマン	ハドソン
	52	ロジックプロ2	バンウエーブ
	53	クイズ！セーラームーン〜知力 体力 時の運〜	バンプレスト
	54	清水市代女流四冠王監修 女流将棋教室	ビスコ
	55	モンスタースライダー	
	56	マネーアイドルエクスチェンジャー	フェイス
	57	三刻志	ミッチェル
	58	はさんでMeナイト	メイクソフトウェア
シューティング	59	怒首領蜂	アトラス
	60	ティンクルスタースプライツ	ADK
	61	閃激ストライカー	カネコ/童
	62	ソーラーアサルト	コナミ
	63	とべ！ポリスターズ	
	64	セカンドアース　グラティア	ジャレコ
	65	ライデンファイターズ	セイブ開発
	66	Gダライアス	タイトー
	67	マクロスプラス	バンプレスト
	68	ソニックウイングスリミテッド	ビデオシステム
	69	ソルディバイド	彩京
	70	紫炎龍	童
対戦格闘	71	羅媚斗	アイオーン/エレクトロニクスアーツ
	72	ストリートファイターEX（plus）	アリカ
	73	ヘヴンズゲート	アトラス
	74	グルーブオンファイト	
	75	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK
	76	サムライスピリッツ天草降臨	
	77	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	
	78	ブラッディロア	エイティング/ハドソン
	79	ヴァンパイアセイヴァー	カプコン
	80	ヴァンパイアセイヴァー2	
	81	ヴァンパイアハンター2	
	82	ストリートファイターIII	
	83	ポケットファイター	
	84	マーヴルスーパーヒーローズ vs. ストリートファイター	
	85	わくわく7	サン電子
	86	バーチャファイター3tb	セガ
	87	ファイターズインパクトA	タイトー
	88	デッドオアアライブ	テクモ
	89	鉄拳3	ナムコ
	90	ブレイカーズ	ビスコ

投票についての注意

ゲーメスト大賞に投票してもらう上で、注意点がいくつかある。次の事項に気をつけてほしい。

1：今号と次号に付いている、専用ハガキでのみ受け付け

投票は72ページに付いている専用投票ハガキのみで受け付ける。

2：ゲーム名は番号を必ず記入

投票ハガキの記入欄には、ゲームの頭に書いてある番号を忘れずに書いてほしい。もちろん、間違いの無いようにゲーム名も併記してくれるとうれしい。

3：キャラ名はゲームタイトルも忘れずに

ベストキャラクター部門は、そのキャラクターが登場するゲーム名を必ず併記してほしい。また、キャラ名が分からない場合には「○○というゲームの□面に登場し、背景にいるキャラの頭に乗っかっているヤツ」などわかりやすく表記してほしい。

4：該当作がない！

その賞にふさわしいゲームがないと判断した場合は、「なし」とハッキリ書いてくれ。各賞とも無理に投票する必要はないのだ。

5：対象ゲームは？

96年10月1日から97年9月30日までに発売されたゲームを対象としている（ただし、ピンボールやエレメカ、メダル機や麻雀などは含まれない）。

ロケテスト中や、AMショー、AOUショーなどに出展されただけで未発売のものなども含まれないので注意。

なお、前記の条件を満たしているが表にないゲームがあれば、そのゲーム名を書いてほしい。

6：投票締め切りは？

11月20日必着分まで有効票とします。

7：プレゼント

投票者の中から抽選で200名様に特製テレカをプレゼントします（当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます）。

読者のみんなも参加してほしい！

今年も読者のみんなを授賞式に招待します！

今回の会場は九段下を予定。日程は12月13日（土）の昼から夕方までを予定しているぞ。

募集人数や会場、時間などの詳細は次号の大賞関連記事ページで確認してほしい。応募ハガキも次号に付くので、今からスケジュールを空けておこう！

CON コンスポ SPO

PS　ハドソン　11月6日発売　5800円

BLOODY ROAR

(FIGHTING/RAIZING ©1997 HUDSON SOFT

アーケードで好評だったタイトルが、コンシューマー界にもやってくる…。

異色の「獣化」ポリゴン格闘!!

「あれ？　まだだったんだ」と思う方も多いと思いますが、ハドソンが遂にPSに参入!!

しかも、第一弾はポリゴン格闘。「姉のあぐりはボタン4つで、人から獣へ」というインパクトの強いCMでお馴染みの『ブラッディロア』だ。本作は、アーケードからの移植なので、ゲーメスト読者には記憶に新しいことだろう。あの、アーケードの迫力をそのままPSで楽しめるぞ。

基本は簡単！　ポイントはビーストボタン

「ブラッディロア」の基本技コマンドは全キャラ共通。格闘ゲームが苦手な人でも、スンナリ入れる非常にフレンドリーな作りになっている。

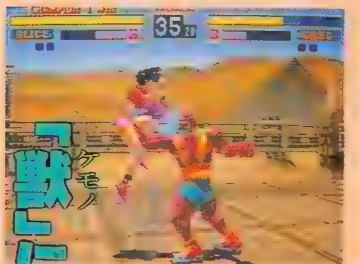
そして最大の特徴は、「ビーストボタン」を使って変身する「獣化」によって、奥の深い闘いが楽しめることだ。

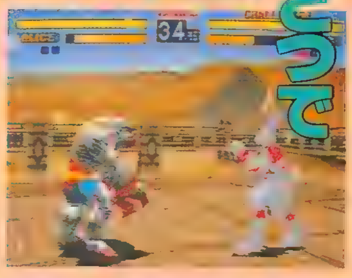
「獣化」によって通常技やコンボの増加、体力ゲージの回復、キャンセル技など、あらゆる面で通常状態よりも有利になるため、「獣化」の使い方が勝利を左右する大きなポイントになるはずだ。

「獣化」は、ゲージがある一定量溜まっていれば、いつでも発動が可能。しかも、ゲージはゲーム開始時にある程度溜まっているので、開始と同時に「獣化」も可能なのだ。

「獣化」中に攻撃を受けるとゲージは減るが、なくなってもすぐには解けない。ある一定量のダメージを受けない限り維持できるので、上手にガードを続ければ「獣化」を維持できるのだ。「獣化」後、「ビーストボタン」は獣化時特有の技を出すために使うのだ。

ボタンひとつで「獣(ケモノ)」に変わる!





斬新なシステムを使いこなせ!!

このゲームには「獣化」以外にも斬新なシステムが盛り込まれている。

まず、PボタンとKボタンの同時押しによる「受け身」。空中コンボを回避するには必要不可欠なものだ。ただし、その後は空中ガードはできなくなるので、タイミングを見極める必要があるだろう。

他にも、ガード中にレバーを前に入れることによって軸移動ができる「ガードエスケープ」(タイミングはシビア)や、前述のポリゴン格闘にしては珍しい「空中ガード」など、奥の深い闘いが楽しめるシステムが満載だぞ。



ポリゴン格闘では珍しい空中ガード。タイミングよく飛び込もう！

獣人化からの連携が勝利への鍵だ！

「獣化」することによって、各キャラクターの連携技や固有技などが増えることは前にも書いた通り。ほかにも「獣化」で変化する力量や重量によって、キャラクターの浮く高さが変化するため、空中コンボが通常よりも入りやすくなる。また、キャンセル技が可能になるので、「獣化」後の連携技によっては一発逆転の可能性もあるのだ。ガード崩しやカウンターヒットから空中に浮かせての連携技も狙うことができるぞ。

もちろん、空中ガードや受け身、ガードエスケープ以外にも、すべてのキャラが使用可能なガードアタック技など、連携技を防ぐ手段もいろいろ用意されている。これをうまく使えば、逆に連携技を叩き込む隙を作ることができるのだ。一瞬も気を抜けないぞ。

派手な演出とスピーディーな展開が楽しめる『ブラッディロア』。初心者でも十分駆け引きが味わえて、上級者も納得の奥の深い闘いが楽しめるぞ。対戦プレイなら、さらに燃え燃え度アップ間違いなしだ！　LET'S獣化！



「ガドウ」の獣化後の固有技「ブラッディレイジ」。演出に注目！



技のグラフィックはダイナミック　投げ技も、もちろん派手だぞ

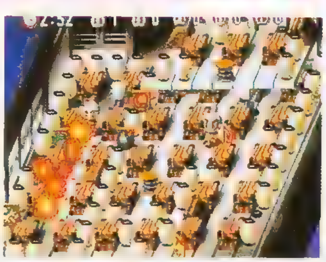


パーティーゲームの決定版、「桃鉄」シリーズ最新作がPSに登場。基本システムはそのままに、パワーアップしたグラフィックやイベントの数々に、今から期待大だ！

桃太郎電鉄7
12月23日発売予定　予価5800円

PSに続々登場!!
ハドソン超メジャータイトル

ボンバーマンワールド
12月18日発売予定



ハドソンの代表作といえば、やはり『ボンバーマン』。PSの機能をフルに活かし、立体的なフィールドステージでさらに楽しくなるはずだ。対戦プレイも5人までOK!!

PS たき工房・VAL 12月発売予定 5800円(税別)

バトルマスター

新しい各ゲーの可能性を示してくれるこのゲーム。自分だけのキャラクターで戦いに赴け！

新しい対戦格闘ゲームの形を示してくれた『バトルマスター』。自分の思い通り技を組み込んだロボットを作って、自分だけの格闘を楽しもう！

すべての技は"ワンボタン"華麗に繰り出せ！

このゲームの特徴は、まずキャラクターが成長すること。これにより、練習の成果が腕だけでなくキャラにも現れる。そして、技がコマンド不要、ワンボタンで出せるため、初心者でも安心できるのだ。

キャラに慣れたらロボット戦で漢を賭けろ！

キャラの技が育つと、ロボットに技を移すことができる。だが、移した技はキャラから消えてしまう。ロボット戦は互いのロボットを賭けて行う。つまり、負けたらロボットも技も失ってしまうのだー

オレもオマエも強くなる!

このゲームはバランスも悪くなく、自分が操作に慣れてくるころにいい塩梅でキャラクターが成長してくれる。

写真を見て貰えばキャラクターが成長していることが分かると思う。横に4つ、または3つの技名が並んでいれば、それはロボットに移行可能だ。









注 泣いて謝っても、失われた技はもう返ってこないのだ…。

あんたは鬼や!

これがバトルブリーディングだ!!

キャラクターの技が成長したら、いよいよロボットに移行だ。各キャラクターから、自分の好きな技を選びだせ！ そして、汗と涙と漢を賭けた、一大勝負に挑むのだ！

神秘の豪腕



デ・ドゥ



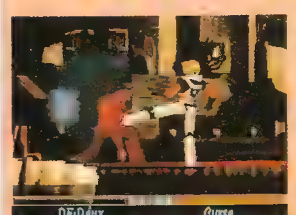
デ・ドゥの技は大きく振りかぶってのものが殆ど。威力ジャンボで魅力的。

＋

剃刀の脚技



カース・ゴールド



カースの技はフェイントを中心とした脚技。見切るよりも、先読み重要なり。

＝

究極



PS　タイトー　11月20日　5800円(税別)

いいトコ見せて、ラヴっとけ！
まじかるで～と ドキドキ告白大作戦

女の子と仲良くなりたい…けど、いいトコみせるにゃあミニゲームをせんといかんのよねェ。

このゲーム、どんなジャンルに分類してよいのだろうか…？なぁ～んて編集者が悩んでしまうくらい、明確なジャンル分類のできないゲームなのだ。なにしろ女の子に好かれて恋愛しちゃう目的がありながら、好かれるためには実に色々なことをしなくちゃいけないのだ。

まず一番多く存在するシチュエーションが、全17種類もあるミニゲームをクリアするという方法。どちらかといえば、このゲームのメインとも言える部分がコレ。

そのほかにも上手い会話の受け答えをしたり、綺麗な写真を撮ってあげたり、似合う服を選んであげたりすることで好感度はアップする。女の子の趣味とか性格を知っていると、ちょっと便利かも？



カエルのポリゴン3D対戦格闘ゲー？

全17種のミニゲーム

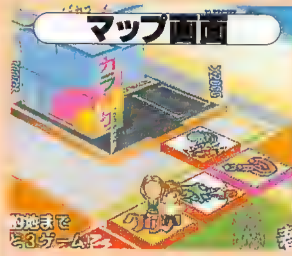


タイミングよくロケットを発射せよ！



速く、正確に数を数えるゲームなのだ

マップ画面



女の子を選び、デートする場所を決定すると、二人でデートスポットに向かうことになる。…が、何やらルート上には見慣れない模様のパネルが沢山あるんですけど…。

ミニゲーム



それぞれのパネルにはミニゲームが設定されており、ミニゲームをクリアしないと体力を奪われてしまう。せめてゲームオーバーにはならないようにしちゃくちゃね。

好感度UP



クリアするだけでもいいけれど、優秀な成績だと女の子からの好感度もグーンとアップする。会話イベントや衣装選び、写真撮影イベントも同様に好感度アップのチャンスだ

会話イベント



相手の性格を考えて、適切な返答を心掛けるべし！

ミニゲームをクリア



より高得点でクリアすれば、好かれる日は近いかも？

これで好感度UPだぜ！

上下左右にある4つの要素“ミニゲーム”、“会話”、“写真撮影”、“衣装選び”こそが、狙いの女の子に気に入ってもらうための要素。　全部とまでは言わないけれど、このうち3つくらいは得意になっておかないと、気に入られるのは無理かも？



彼女に似合う服を選ぶだけで、自分の趣味は関係ない…よね



アイドル写真集並のベストショットを待ってるぜ！

会話イベント

ミニゲームをクリア

オマケでついてくる『電車でGO!』体験版

『まじかるで～と』には、PSに移植が決定され発売日が待ち遠しい『電車でGO!』の体験版も収録されている。山陰線の3区間のみだけだが、このためだけでも買い!?



ちょっと見てよ！　アーケード版とどこが違うんだ？



元気一杯な分、恋愛感情に疎いのか？ってな15歳。

緑川　鈴

一条寺愛弓

あはぁ～ん、ってなお姉様的魅力を大発揮の18歳。

冬野　霞

ちょっと大人し過ぎるくらい、無口な17歳。

キミを待つ女の子たち

慰労と慕情のツープラトン!

カラーアイランド

ブロードウェイのイラストを見つけ、喜々として『パーフェクトソルジャーズ』特集をやろうとするも、恐竜や[illegible]力が見つからない。冷静に考えてみると4年前の格ゲーであることに気がつき断念。急遽ギャルアイ5復活with男キャラアイランド。

ワンポイントアドバイス

前号で「画材は何でもいい」と書いたが、鉛筆、色鉛筆、パステル、ボールペン、薄墨などは印刷に不向きなのだ。使い方にもよるけど。

それとサイズが大きい作品を縮小すると色が濃くなったりしてしまう。うお。



➡(東京都　よしじまつあたる君)
㊢今回のカラーアイランドで明らかに笑ってるのはこの人だけだったりする。

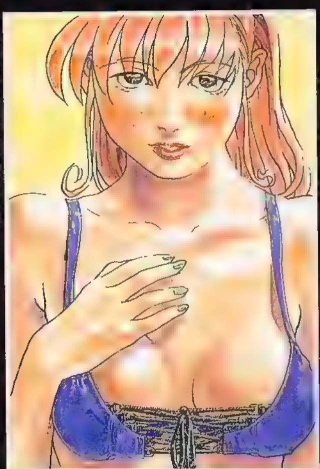
オパオパ?



➡(アーンスランド家　New8・16さん)
㊢オパオパとウインクロンの対決に見えてしまう。と、雰囲気台なしのキャプションで宴は始まるのだった。



➡(宮城県　スケルトン軽戦車君)
㊢救済はいいから舌をしまってなさい。



➡(千葉県　愚面童子さん)
㊢イベント画面をすっとばす[illegible]にはスタンガンです先生。



⬆(東京都　P・[illegible]リ[illegible]君)
㊢3D格闘には[illegible]様標準装備[illegible]に。



➡(神奈川県　ゆっち)
㊢表の顔はタンバリニスト(笑)、裏の顔はガンジス逆流れたお天気格闘女子。



➡(岩手県　きりゅうわかさん)
㊢なにがパーフェクトなんだろう?腰運動だな[illegible]
…待ってろパーソル特集(ストックしとけよ)。



グッズプラザ GOODS PLAZA

発売日前の商品をFAXで注文してもあんま意味ないっす

巷でウワサの天下無双のゲームアイテム



七瀬葵ナコルルBIGポスター
価格2100円　送料:F
通販番号:SS−187

七瀬葵リムルルBIGポスター
価格2100円　送料:F
通販番号:SS−188

好評につきナコ、リムBIGポスターの送料は、何枚ご注文いただいても800円にしました。

■これがナコリムルーズリーフバインダーの完成品なのだ。ナコ&リムのイラストが、半透明のバックとあわさって、そりゃ〜もう！ってなもんです。ナコルルとリムルルのBIGポスターは、その名に恥じない1800ミリ×1200ミリというBIGサイズ。貼る場所に困っちまうのだ。



七瀬葵ナコリムルーズリーフバインダー
価格1575円　送料 F
通販番号 SS−189

マルゲ屋には飾ってあるなんて内緒だ

七瀬葵フェア第3弾絶好調発売中

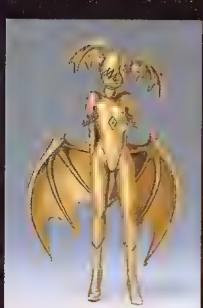
10月4日のサイン会に集まってくれた皆さん、ありがとう

毎回ナゾっぽい特典の第3弾は　ナコルルORリムルルBIGポスター+ナコリムバインダーでもれなくもらえるサイン入り非売品キーホルダー（真鍮製）

11/1サイズコレクションフィギュア

彩色済み完成品ポリストーン製

■このページに掲載されているフィギュアのいずれかをお買い上げの方全員の中から抽選で、特製フィギュア「リリス」（写真下）を差し上げます。





ナコルル　全高約14センチ

ナコルル　フィギュア
価格6090円　送料.G
通販番号 SS−175

11月28日発売

リムルル　全高約14センチ

11月28日発売

リムルル　フィギュア
価格6090円　送料:G
通販番号:SS−176

バレッタ　全高約14センチ

11月7日発売

バレッタ　フィギュア
価格6090円　送料.G
通販番号:C−179

リリス　全高約16センチ

羽パーツは接着が必要です。

リリス　フィギュア
価格6090円　送料:G
通販番号.C　178

11月7日発売

ゲ屋&読サビNEW GOODS





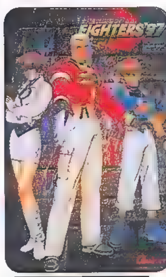
八神庵複製原画集
価格1260円　送料 E
通販番号.SS　186





イラスト：HAIR　SALOON　MIYAMOTO
サイズ735×594

KOF'97京&庵ポスターセット
価格1575円　送料 G
通販番号:SS−180



KOF'97　ニューフェイステレカ
価格1200円　送料 A
通販番号 SS -184



KOF'97　真吾テレカ
価格1200円　送料:A
通販番号.SS−183



KOF'96　庵テレカ
価格1200円　送料:A
通販番号.SS -182



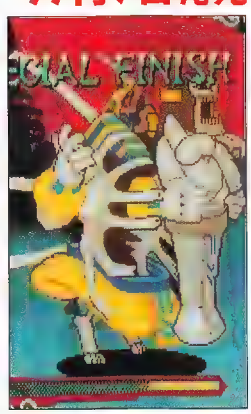
KOF'97　ADテレカ
価格1200円　送料.A
通販番号 SS−181

ずらり揃ったKOFグッズ。豪華2点セットのポスターセットや、マルゲ屋と読サビ独占販売の庵画集。テレカもいいとこ揃い。ポスターセットを買って、贔屓じゃない方のキャラを捨てたりしちゃダメよ。

至高の技の数々を君の胸に刻もう

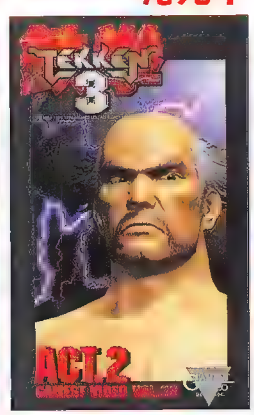
■ゲーメストビデオシリーズに、大会の開催も間近なヴァンパイアセイヴァーが登場！ダークストーカーズたちによる、人知を超えた闘いに魅了されることは確実！

11月7日発売



ヴァンパイアセイヴァービデオ
価格6090円　送料:H
通販番号 GV　40

発売中



鉄拳3ACT.2ビデオ
価格6090円　送料 H
通販番号 GV−38

発売中

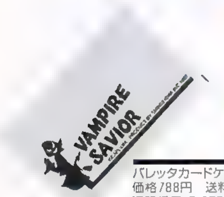


鉄拳3ACT.1ビデオ
価格6090円　送料.H
通販番号:GV−37

テレカのコレクションに役立つの



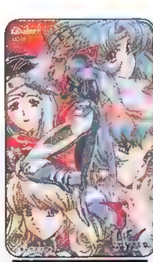
メルティテレカケース2nd
価格1260円　送料:C
通販番号:G-25



パレッタカードケース
価格788円　送料:B
通販番号:C-175



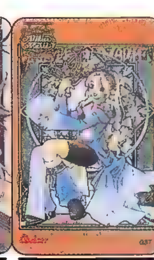
Gダライアスカードケース
価格788円　送料:B
通販番号:TA-08



ラングリッサーIVテレカ
価格1200円　送料 A
通販番号 MS−05



ラングリッサーI&IIテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号.MS−06



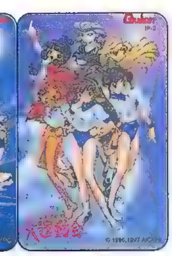
マリーのアトリエテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号.GST−1



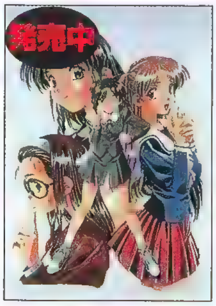
マリーのアトリエADテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号.GST -2



大運動会　SEA
価格1200円　送料:A
通販番号:IP−1



大運動会　SKY
価格1200円　送料.A
通販番号:IP−2



爆発的人気のセンチのカレンダーも入荷。7枚綴りなのだ。

センチメンタルグラフィティー1998カレンダー
価格:1680円 送料:E
通販番号:CF-155



人気タイトル「ときメモ」全点描き下ろしのお得なカレンダー。

ときめきメモリアル1998カレンダー
価格:2100円 送料:E
通販番号:NT-03

FAX注文専用商品

【郵便払込での注文は受け付けていません】

今話題のトレーディングカード。こっちはFAX注文のみの受け付けなので、商品がなくなり次第完売になるのだ。

ラングリッサーPART2トレカ
価格：６０００円　送料：一律５００円
通販番号：TC-1

メルティランサートレカ
価格：６０００円　送料：一律５００円
通販番号：TC-2

マリーのアトリエトレカ
価格：６０００円　送料：一律５００円
通販番号：TC-3

イブトレカ
価格：６０００円　送料：一律５００円
通販番号：TC-4



KOF'97ヒーローズポートレイトカレンダー



■以前から要望の多かったNEO-GEOカレンダーの男性キャラバージョン。卓上タイプなので、自分の写真を入れちゃったりしても可。

価格２３１０円　通販番号：SS-190　送料：E

SNKトレーディングカード

ＳＮＫの歴代タイトルのオフィシャルイラストに加え、高名なるイラストレータ９人による新作描き下ろしイラストを武器に、新声社初のトレーディングカードが登場！各イラストレータは、それぞれに縁の深い納得のいくキャラを手がけているので、誰が誰のイラストを描いているかは、自分の眼で確かめて欲しい。

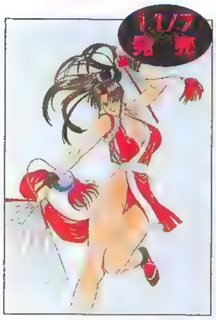




天獅子悦也
いのうえたくや
うたたねひろゆき
しろー大野
鷹岬諒
夏元雅人
結城信輝
HAIR SALOON MIYAMOTO

11月7日発売

SNKトレーディングカード
価格4946円　送料:G
通販番号:SS-177



いわずと知れた人気シリーズ。今年はポスター付きなのだ。

NEO-GEOギャルズ1998カレンダー
価格:2310円 送料:E
通販番号:SS-185



I～IVまでのイラストから、ベストカット12点を選んで収録。

ラングリッサーイラストレーション1998カレンダー
価格:1890円 送料:E
通販番号:MS-07



描き下ろし水着イラストに加え、なんと脱衣シーンまで！

スーパーリアル麻雀PVII1998カレンダー
価格:2100円 送料:E
通販番号:ST-36



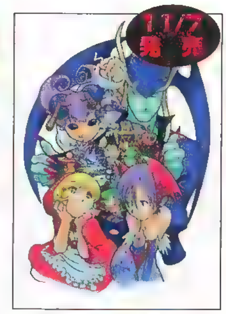
中平先生の描き下ろしが3点も入った、元気爆発カレンダー。

さくらがんばる！1998カレンダー
価格:2100円 送料:C
通販番号:C-182



なんと、豪華にもシールを付けてみました。貼ってください。

虹色町の奇跡1998カレンダー
価格:1890円 送料:E
通販番号:C-181



年中バレッタやリリスに囲まれて過ごすってのもオツだと思う

ヴァンパイアセイヴァー1998カレンダー
価格:1890円 送料:E
通販番号:C-180

便利な通信販売読者サービス部のきまり

●読者サービス部の通信販売は、本誌に付いている郵便払込取扱票か郵便局の払込取扱票でのお申し込み、または代金引き換えによるFAX申込み書でお申し込みください。価格はすべて税込みです。　※現金書留、銀行振込、電話でのご注文は受け付けておりません。
●お届けまで郵便振替の場合ご入金から20～30日ほど、代引きの場合７日はどかかります。１ヶ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
●返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外交換を受け付けません。
●FAX申込書の裏面に記載されている、通販についての注意書きを必ずご覧ください。
●このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には必ず電話で在庫の確認をしてください。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢　電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。



郵便払込通知票で注文した場合の送料

複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。（単品発送の商品は個別に加算してください）

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料

注文例：京&庵ポスターセット　1セット　800円
虹色ピンズBセット　2個　500円
七瀬ナコルルレーズ・ーファインダー　1個　800円
以上の商品を注文された場合の送料は1600円になります。

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-531917（月～金:AM10:00～PM5:00土日祝休み）　郵便振替口座番号:00150-4-98420株式会社新声社

商品を直接見たい！ていう人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがマルゲ屋なのだ。現在マルゲ屋は全国に9店舗。ゲーム好きには堪えられない魅惑の商品がが並ぶ店内を見てみたい人は、隣のマルゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も気軽にも気軽によろしく。

下記の注意事項をよく読んでからご注文ください

- ■ご注文は黒のボールペン等ではっきりとご記入ください。
- ■必要事項はもれなくご記入ください。
- ■お申し込み頂いた商品が品切れの場合は、お客様にご連絡いたします。
- ■FAXの際の未送信にご注意ください。
- ■代金は商品の到着時にお支払いください。
- ■注文書の商品記入欄がいっぱいになる場合は、注文書をコピーしてお使いください。
- ■沖縄県ならびに島しょ部にお住まいのお客様は代引きが不可能の為、FAX注文はご利用できません。

商品の交換や返品について

■商品を返品・交換される場合、商品の到着後8日以内にご連絡ください。

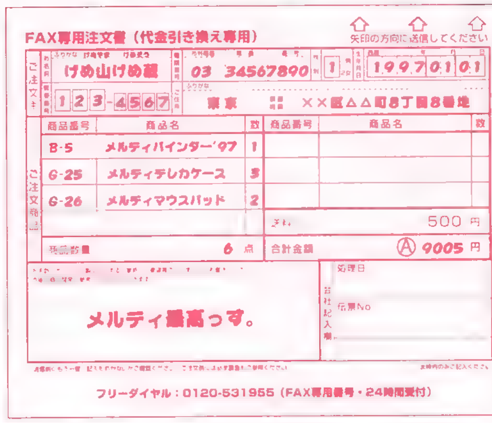
■次の場合の返品・交換はできません。
- ●開封後のCD、ビデオ。　●ご使用、ご着用になった商品。
- ●お客様の責任で汚れが生じた商品。

■次の商品を返品・交換される場合の送料は当社負担となります。
- ●配送中に破損した商品。　●不良品。　●ご注文と違う商品。

■次の商品を返品・交換される場合の送料はお客様負担となります。
- ●お客様が間違ってご注文された商品。　●サイズ違いの商品。
- ●お客様の都合による返品・交換。

注文書記入例

注文書のご記入は、この例を参考にしてください。



■Ⓐ欄：商品合計額+送料(一律500円)を記入してください。

■商品受け取りの時にお支払いいただく金額の総額はⒶ欄+代引手数料です。

《送料・代引き手数料》

代金引き換え（代引き）ご利用の場合、送料（一律500円）とは別途に手数料がかかります。
商品到着時に、商品料金、送料、代引き手数料をお払いください。

代引き手数料	商品の料金が10,000円まで……………700円 以降プラス10,000円毎に………プラス400円	（例）10,000円…700円 20,000円…1100円 30,000円…1500円

お名前		電話番号	

※事故防止のため、必ずご記入ください

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

FAX専用注文書（代金引き換え専用）

矢印の方向に送信してください

ご注文主				
お名前	ふりがな	電話番号	市外局番　局番　番号	性別 □ 1男 2女	生年月日 西暦　年　月　日
郵便番号	□□□-□□□□	ご住所	ふりがな　都道府県	

ご注文商品

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料	500 円	
商品数量		点	合計金額	円	

お手数ですが、当社製品に対するご意見、ご要望等ございましたらお書きください。
今後の商品開発の参考とさせていただきます。

会社記入欄
- 処理日
- 伝票No.

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。

※太枠内のみご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）　（コピー可）

払込取扱票

02 東京

通常払込料金 加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）: 00150-4-98420

金額: 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

加入者名: 株式会社 新声社 DSB 30

料金 / 特殊取扱

通信欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					
			送料	円	

払込人住所氏名（郵便番号　　）住所・氏名はフリガナをふってください ※

（電話番号　－　－　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号: 00150-4 98420　通常払込料金加入者負担（右詰めにご記入ください）

加入者名: 株式会社新声社 DSB 30

金額: 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み）円

受付局日附印

特殊取扱

明日も来てくれよな！君の背中にG-Model

ゲーメストモデルかわらばん

G-Model

—— ゲーメストプロデュース ——

G-Model瓦版

1997/11.30 VOL.2

文：福田柵太郎
協力：G-Model

しっかりだんどり エントリー、G式大会申請術

☆なんだか近ごろ、グッと広くなった気がするG-Model人膨張、いや神保町店。柱の傷は一昨年のというけど、もう開店から半年ですか、大人だなG。ファイティング武術入荷が楽しみでおますな。

さて今回の瓦版は、G-Modelのルールや超自然のカラクリを説き明かす「ドクトルG-Model」の時間に決まりだ。

まずは第1問。

「G-Modelのゲーム大会に参加するには、いつ、どこで、誰に頼めばよいのですか？」

5W1Hってやつね。私ではわかんないので、懇切丁寧な上に男前と内外じゅうに評判のG-Model店員の方々に聞いてみました。それによると…。

「G-Model神保町店ゲーム大会はすべて大会当日、カウンターで受け付けるようにしてます」

とのこと。事前の電話予約などは一切やっていない。それと、マルゲ屋瓦版についているイベント優先券もG-Model大会では使えない。あれはマルゲ屋での催し物に対してのみ効力を発揮するのだ。残念無念うらめしドン。

平日、土日祝日もG-Modelの開店時間は10時ジャスト。徹夜組とかはそうそう出ないらしいので、10時から正午ぐらいまでなら、エントリーを受け付けてくれるだろう。

さて、開店しょっぱなで申し込みを済ませた人は、大会開始時刻の午後2時まで4時間をG-Modelで野試合にあてるか、腹ごしらえに神保町食べ歩きをお薦めします。

そんなグルメなゲーマーにお薦めするのが「アイランド血風録」！ 告知イベントに野郎5人しか来なかったという禁断の書に「ライター推薦飯屋マップ」は食通必見！G-Model地下マルゲ屋でゲットというか買おう。

慰労と慕情のツープラトン談義～G-Modelのスゴイ壁編

☆心憎いまでに素晴らしいゲームセンターを追求し続けるG-Model神保町店。まあ、男子店員がトップレスとか人間誘蛾灯（ユリアンのコスプレをして店先でお客様と一緒に下段のプリクラをするサービス）とか、ちょっと人道からずれた作戦はいろいろあると思うけど、G-Model神保町店はブラームスもあの世でビックリの超清潔＆健全店。そんな真似できないね、それは最終手段一歩手前よ。

そんな方法を取らなくても神保町G-Modelにはスゴイ壁があるから平気です。ポスターバリバリ、イベント台のところにはメストライターによるワンポイント攻略がある！偉い！偉いよ壁！また一つ究極のゲーセンに近づきましたわ。

ゲームが無いのに流星雀 ユキララ☆スターのポスターが貼ってあるのも隠し味だ。いっぺん鑑賞に来てくださいね。

G-Modelイベントリスト 今号のイベント情報

神保町

11/2(日)——
ヴァンパイアセイヴァー2大会

11/3(祝)——
ポケットファイター大会

11/9(日)——
鉄拳3　2on2大会



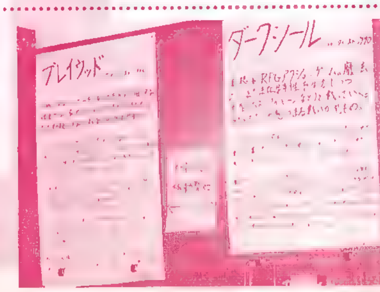


バイバイブレイウッド

☆ライター台第1弾、DECOの「ダークシール」と「ブレイウッド」は大好評のうちに1カ月の務めを終えた。

ひと月という短期間の中で、OLDゲーマーから90年代格ゲー世代まで多くのプレイヤーがG-Modelまで名作に触れに来てくれたのだ、テンキュー！次もよろしく。

G-Model神保町店ではただいまお便りを募集しております。



G-Modelの壁についてや凄惨なイラスト、店員さんへのファンなレターを福田宛によろしくー。

今月のライター台

ゲーメストライター選

10月15日より

G-Modelライター台第2弾として入荷！

◎コズモギャング・ザ・パズル

コズモギャングズは宇宙要塞「アンコク」を築き、全宇宙に魔の手を伸ばそうと企んでいる。宇宙の平和を守るため、宇宙ポリス特別部隊「アンタッチャ」が結成された。

アンタッチャvsコズモギャングズ。闘いは始まった！ってこれ、コズモギャング・ザ・ビデオの説明だったよ。コズモギャング・ザ・パズルのほうはぜひプレイして確かめてみてくれ。

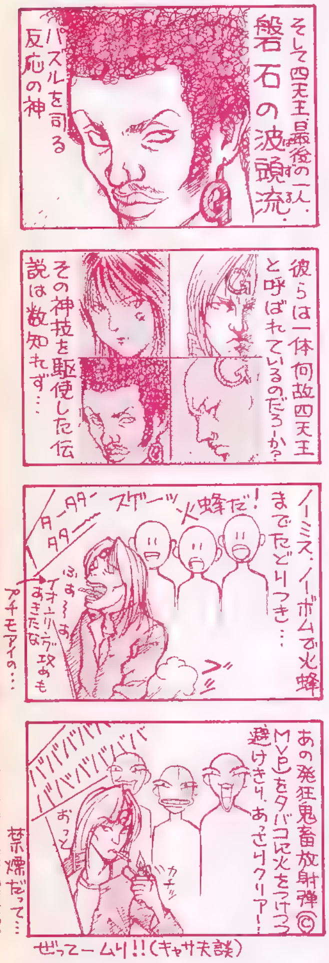
◎コットン

コットン2では語られぬ、シルクが奴隷兼オプションになった理由がついにG-Modelで明らかになる！2の予習のつもりでプレイしてみそ。いっくぼ～ん。

神保町一丁目劇場

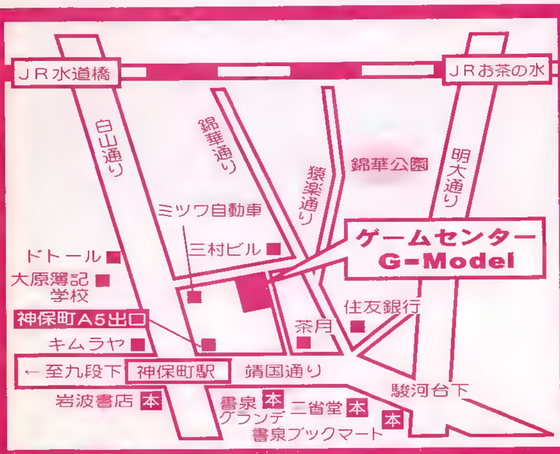
—— by vovo ——

四天王伝説 I



ぜってームリ!!（キャサ夫談）

●ご好評をいただいているゲームセンターG-Modelの二号店は荻窪店です。ただいま準備中！もうしばしお待ちくださいませっ。



ゲームセンター G-Model　〒101 東京都千代田区神田神保町1-26　平日10:00～23:00 土日祝10:00～21:00

カードマスターを目指せ！（カードは135種類…！）

天下一ゲーマーの店

ゲ屋瓦版

あ！どうも、最近ちょっとおセンチなメルティです。でも食べるのはやめられないよね。秋だもん!!ってことでこちらもおいしい情報いっぱいのインフォメスタート!!

マルゲ屋定休日のお知らせ

11月は10日(月)が定休日です。
※梅田店のみ9日(日)です。

ついに出るゾ！「SNKトレーディングカード」スペシャルカードは必見だ!!

11月7日発売のSNKトレーディングカードはもうみんな知ってるよネ！人気ゲームのカードが目白押しでさらにスペシャルカードはすべて人気作家の描き下ろしってんだから2度びっくり！発売までもう少しだからあとちょっぴりがまんしてネ。（詳しくはグッズプラザのページなどを見てね！）

この秋プライズが充実です！

秋も深まってきた今日この頃ですが、プライズはまだまだあっついよ！

11月

センチメンタルグラフィティ
・フィギュアコレクション
・カレンダー付きマグカップ

ときめきメモリアル
・パブミラー
・ピンズ
・クリスマスプレート

ポケットモンスター
・ぬいぐるみ第3弾
・コインケース

など他にもいろいろ取り揃えてみんなが来てくれるのを待ってるよ!!

神戸三宮店インフォメーション

人恋しくなるこの季節。神戸三宮店では、先月に引き続き、ときメモ＆センチのキャラクターの誕生日をお祝いしちゃいます。え!?11月ってどの娘？な～んていう、まだまだ青い君のために今月の予定をお知らせします。

11／15 鏡魅羅 女王様生誕の宴
11／23 松岡千恵 Anniversary

気が強い娘が好きなあなたには、まさにバッチリの月間ですね。グッズやプライズの大放出はもちろんのこと、この日だけはレアな販促品なんかも配布しちゃうかも。チェックだチェック～！

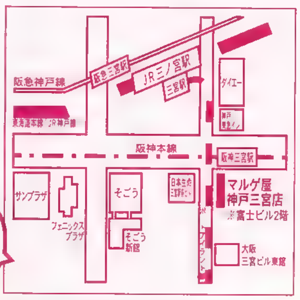
もちろん、神戸三宮店は女性のお客様のことも忘れていません。な、なんと、毎週水曜日は、女性に限り、神戸三宮店で買い物をしてくれれば、ビデオゲームを1ゲームサービスいたします。ちなみにKOF'97なんかも入ってますよ！

忘れてくれるな、カレンダーもあるぞ!!

いよいよ11月7日(金)から新声社特製カレンダーが発売されるぞ。

- ●ヴァンパイアセイヴァー
- ●虹色町の奇跡
- ●さくらがんばる！
- ●スーパーリアル麻雀PVII
- ●ラングリッサーイラストレーションズ
- ●NEO-GEOギャルズ

以上98年度版カレンダー6点（A2判）。さらに卓上型の『KOF'97ヒーローズポートレート』という、長いタイトルの魅力的なカレンダーも用意しているのだ。忘れていいのは宿題と仕事、忘れちゃならんゲーメストカレンダー。



神戸三宮店
〒651 兵庫県神戸市中央区小野柄通6-1-9
富士ビル2F TEL078-272-5011
営業時間11:00～20:00

マルゲ屋日記

10/4（土）七瀬葵先生サイン会in梅田店



当日は雨にもかかわらず徹夜組が出るほどの大人気で300人を軽く突破！先生も参加してくださった方も本当にありがとうね！

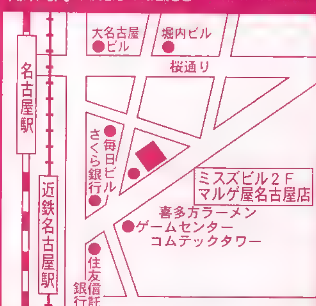
10/5（日）あすか120%リミテッド大会in神保町店



メーカーさんにもご協力いただき、発売前の大会ということもあって大人気!!見よこの減り！見よこのハメ（嘘）！

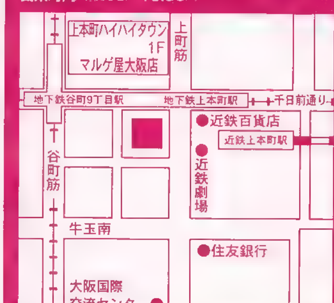
名古屋名駅店

〒450 名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F TEL.052-583-2970
営業時間 11:00～19:00



大阪上六店

〒543 大阪市天王寺区上本町6-3-31
うえほんまちハイハイタウン1F TEL.06-775-9348
営業時間 11:00～19:00



池袋店

〒101 東京都豊島区東池袋1-15-1 真下ビル2F
TEL.03-3986-7891
営業時間 11:00～21:00



神保町店

〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1F TEL.03-3293-9325
営業時間 11:00～21:00



MELティちゃん!
©1993.1997.YOSHIZAKI MINE.



☆メルティテレ〜コンボ（激ムズ）
メルティワイヤー→引き寄せ→立ち大パンチキャンセル
ダーティとトランプ（スーパーキャンセル）

11/30号 ゲームイベント 優先券

●ついに発売「SNKトレーディングカード」すべて集めて

新作グッズ紹介

CD

●11/6
藤崎詩織2ndアルバム
¥2913
初回ピクチャーレーベル
1STアルバムもオリコン9位を記録しての待望の2ndアルバム登場。記念グッズも発売されるので合わせてGETしてね。

●11/6
refrain（ルフラン）
高橋洋子
¥2913
初回BOX仕様
TVシリーズから映画までエヴァ・ヴォーカルー人占めのおすすめCDです。

ガレージキット

●11/9
七瀬葵版「ナコルル」
¥17800
大人気の七瀬葵先生のイラストを巨・BOME氏が立体化！スーパーユニットが送り出す最高の一品！ちょっとお高いが十分に満足のいく商品です。

フィギュア

●11/7
「リリス」　¥5800
「バレッタ」　¥5800
アンケートハガキにお答えいただいた方の中から、抽選で「特製リリス（ゴールド)」をプレゼント！

マルゲ屋フェア情報

月間イベント11月1日（土）～11月30日（日）

●全店共通感謝セール
この期間にSNKトレーディングカードをボックスでお買い上げいただいた方に、「侍魂」特製カードケースを1ボックスに1個進呈。

●各店別イベント
記念ゲーム大会やトレカ交換会など、各店ごとに皆様に喜ばれる企画を立て実行にいくぞ。店内ポスターにもご注目を!!
そのうち、スペシャルカード描き下ろし作家によるサイン会なども実現させたいのだ。乞うご期待。

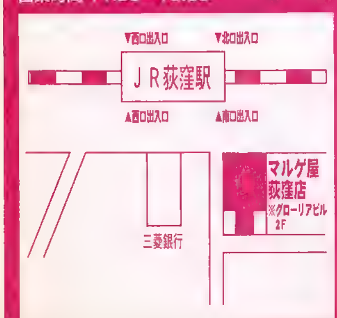
神保町店	11/1～11/9	●センチメンタルグラフィティフェア
大阪上六店	11/1～11/16	●SNKトレカ発売記念トレカフェア 期間中プレゼント有
名古屋店	11/1～11/3	●好評！ときメモくじ　お買い上げ2000円ごとにスピードくじ
仙台店	11/4～11/9	●コンシューマビッグチャンスセール ゲームお買い上げスピードくじ
池袋店	11/1～11/16	●ジ・エンド・オブ・エヴァフェア
大阪梅田店	11/1～11/15	●秋の読書フェア本お買い上げの方スタンプ1.5倍！

マルゲ屋イベントスケジュール

11月	店名	大会名	コメント
1(土)	荻窪	ヴァンパイアセイヴァー2大会	リリス・バレッタフィギュア発売記念
	札幌	ストZERO2大会	ストコレでも大人気再燃!!
	池袋	KOFトトカルチョ発表！	先日行われたキャラ使用率くじ発表です
2(日)	神保町	ヴァンパイアセイヴァー2大会	さらに過熱！ダークストーカーバトル
	上六	ヴァンパイアセイヴァー2大会	ドノヴァン他新キャラ求ム！
	名古屋	ストリートファイター2X大会	ストコレで大好評！復活大会
	札幌	ストリートファイター3大会	2ndインパクトも間近！おさらいだ
	仙台	KOF'97大会	仲間と組んでの3on3大会だ
	池袋	ヴァンパイアセイヴァー2大会	闇の支配者は誰だ
	神戸	X-MEN大会	あのスパイラル、コロッサスが君の元へ
	荻窪	マーヴルvsストリートファイター大会	日米関係に一役？
	梅田	KOF'97大会	トレカ発売5日前記念？
3(祭)	神保町	ポケットファイター大会	超キュートなキャラが人気の秘密!?
	上六	ポケットファイター大会	女性の方もお気軽に！
	名古屋	マーヴルvsストリートファイター大会	アメリカンパワフリャー！
	仙台	ヴァンパイアセイヴァー2大会	本誌でも攻略連載中！
	池袋	X-MEN大会	カプコン週間だぜ！
	神戸	マーヴルスーパーヒーローズ大会	アメリカンパワー炸裂
	荻窪	ポケットファイター大会	SDキャラはいい!!
	梅田	ヴァンパイアハンター2大会	セイヴァーとは違うのだよ!セイヴァーとは!!
8(土)	荻窪	KOF'97大会	トレカ発売記念
9(日)	神保町	鉄拳3　2on2大会	おれとおまえでツープラトン!!
	上六	KOF'97　3on3大会	その場でチーム結成か？
	名古屋	KOF'97大会	SNKトレカもよろしく！
	札幌	ヴァンパイアセイヴァー2大会	全国大会が終わり本格的に2の時代が…
	仙台	ティンクルスタースプライツ大会	お客様からの熱望にこたえて！
	池袋	ストZERO2大会	リクエストで好評の名作
	神戸	KOF'97大会	SNKトレカ発売記念
	荻窪	PS版あすか120%エクセレント大会	毎回好評のあすか。これは定期化？
	梅田	ヴァンパイアセイヴァー2大会	アニタアニタアニターッ!!

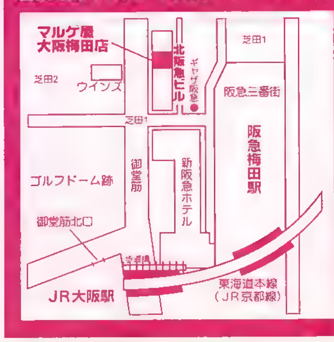
東京荻窪店

〒167 東京都杉並区荻窪5-30-12
クローリアビル2F TEL.03-3392-8231
営業時間 11:00～19:00



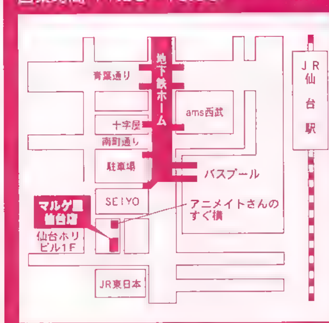
大阪梅田店

〒530 大阪市北区芝田1-4-8
北阪急ビル内1F　TEL.078-272-5011
営業時間 11:00～19:00



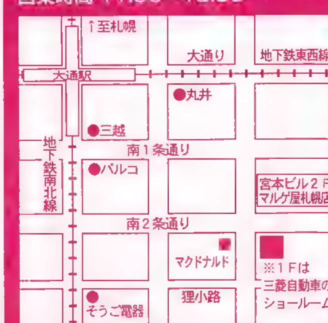
仙台店

〒980 仙台市青葉区 中央4-9-13
仙台ホリビル1F TEL.022-712-4787
営業時間 11:00～19:00



札幌店

〒060 札幌市中央区南2条西1-1
宮本ビル2F TEL.011-233-0238
営業時間 11:00～19:00



●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手２枚入れて「〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN CORNER

選評：APAPA

PRコメントに、豪華ゲスト多数、なんて書くのは、やめましょう、買い手はゲストの原稿を見るためにあなたの本を買っているのではないはずだし、また、そうしなくてはならないのだから。慎み深いというのと、卑屈に自らを卑下するのとを混同している人が多い。気をつけるべきだ。

投稿規定

☆伝言板、同人誌共に、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず付記してください、ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、11月29日発売号締め切りは10月20日、12月15日発売号締め切りは11月5日必着です。

☆伝言板には会員、執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。『○月△日発売号まで掲載希望』と必ず差出人住所の脇に付記してください。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④掲載希望号を左記の書式で。（「2月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイント等の読者への一言（37文字以内）。

同人誌紹介

値段は送料込みです

激突



葛飾無法地帯発行B5判オフ52頁。600円の無記名小為替+270円切手にて。

「プレイするのも好き、妄想するのも好き、なおかつ下品ネタOKな方に」

サラ&ジャッキー&ジェフリー、リサ&丈をそれぞれ中心にしたギャグ本。怒鳴り突っ込みなギャグで力押し。技術よりもパワーで押し切る。徹底していてなかなか笑える。

（〒124 東京都葛飾区東新小岩6-16-2 葛飾東新小岩六郵便局止め「翠龍堂」）

PSYCHIC FORCE

Pcool発行B5判216頁オフ表紙2色。1200円の無記名小為替+390円切手にて。



「バーン主役の長編です。少年マンガっぽいかも……」

作画及びデッサンの出来にムラがある。全体を高レベルに揃えていこう。多いページ数に呑まれず、しっかりと使えているのは良く、話が読めるサイフォ本を求める人は買って損はしないと思う。

（〒780 高知県高知市本町3-4-7 丘順ビル 戸川巳佳）

フルーツ道場



龍々軒発行B5判オフ72頁表紙カラー。1000円の無記名小為替+390円切手で。

「わんにゃん化したKOF本。新キャラ多め。ほのぼのをめざしたつもりです」

独特の世界なので、同好の士の方はどうぞ。表紙を見て好みなら、買ってみましょう。

（〒066 北海道千歳市豊里2丁目8-7 角仁美）

DeJavu



EDEN発行B5判オフ52頁。700円の無記名小為替+270円切手にて。

「ホモ臭い『オロチ御祓い本』蛇好きな女性へ♡」

オロチから庵を救うために戦う京。同じ方向から見た顔が多いのが気になるが、耽美系で、珍しく性格の悪くない彼らが見たければどうぞ。

（〒229 神奈川県相模原市共和3-4-4 セントラルハイツ101 笹渡方 EDEN）

狂い咲く人間の証明



スタジオトビラ島発行B5判オフ28頁表紙カラー。400円の無記名小為替+190円切手にて。

「クリスとレミ出まくりのグルファイギャグ本です」

ドタバタ本。洗練された絵柄ではないが、ノリがよく頁数のわりに読みごたえがある。

（〒300-27 茨城県結城郡石下町新石下1028-8 戸塚ゆかり）

はなれていても



城弥広巳発行B5判オフ36頁表紙カラー。400円の無記名小為替にて。

「今は会えなくてもいつかは…という希望を込めたWH本」

ハンゾウとリョウコのカップル本。心温まる、爽やかな恋愛ストーリーがメイン。

（〒890 鹿児島県鹿児島市上荒田町3-23 Gビル20-301 前田孝子）

Dust to Dust



RED5発行B5判オフ96頁。900円の無記名小為替にて。

「きりしまいづるの故人誌(?)です。ラフカットメインのものになってます」

ジグラットくんの未完成原稿などを集めた遺作集。作品としては未完成なものなので、最後の彼のもの、という観点で買える人向けの本だ。

（〒211 神奈川県川崎市中原区上小田中6-29-41 本多方 RED5）

人生はワンツー・パンチー



CARESS発行B5判オフ72頁表紙カラー箔押し。800円の無記名小為替+310円切手にて。

「鉄拳3仁×花郎本です。ギャグ有り、シリアス有りの愛の一冊♡」

ギャグ、シリアス、㋳シーンとありながら、バランスがよく、話もちゃんと読める。やや絵柄に癖があるが、気に障らない人にはお薦め。16禁。

（〒971 福島県いわき市小名浜下明神町33-2 馬上方 G係）

TENDERNESS



G-G発行B5判60頁表紙カラー。800円の無記名小為替+240円切手にて。

「幸せなアキラ×ジャッキー18禁本です」

目に表情がないために、キャラが生きていない。それを除けば、絵、話ともにかなり丁寧で高レベル。18禁です。

（〒720 広島県福山市川口町2-4-3 サンシティ川口102 緒方里恵）

SF SELECTION



スタジオきゃうん発行B5判オフ80頁表紙カラー箔押し。1000円の無記名小為替で。

「初代・ゼロ・EXそしてⅢ。ストリートファイターの集大成がここに」

いぶき、さくらは和姦、ほくと（小説）、春麗は無理やり、の5作入りH本。18禁。

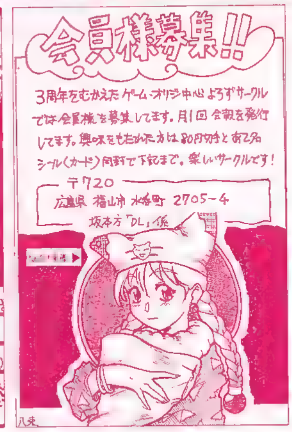
（〒136 東京都江東区大島3-1-15-701 村上雅貴）

●掲載された…郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。





















WORKS:THE MOMENT DISC BOX

今号の新譜情報

ZUNTATA LIVE 1997 ～CINETEQUE RAVE～

VISUAL FILE



11月21日発売

VTR：ZTTV-0001
価格：￥4830（税込み）

AUDIO FILE



10月22日発売

CD：ZTTL-0016
価格：￥2550（税込み）

8月31日に渋谷「ON AIR EAST」、9月14日に梅田「HEAT BEAT」で行われたZUNTATA3年ぶりのライブを収録したCD、そしてビデオが発売される！CDにはCD化されていないライブバージョンも収録！ビデオにはライブに使った映像からリハーサル風景なども収録されているぞ！



ずるずる

今年の1月に背骨を折ったせいもあるけどいつもの年よりもかなり筋力トレーニングを考えてやるようになった。当然トレーニングだけではなく、食事なんかを含めた中でだけど。どうやったらスキーに必要な筋肉がつくのか、どういう食事をすれば筋肉になるかって。やっぱりちゃんと食べないとダメなのよね。バランスも大切だし。

TOP10 9/16～9/30㋮屋東京店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CD BEST10	1	－	128	マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	FS	FSCA-10017	￥2427
	1	－	128	THE END OF EVANGELIONオリジナルサントラ	KR	KICA-370	￥2913
	3	－	90	KOF'97 アレンジサウンドトラックス	PC	PCCB-00279	￥2548
	4	3	75	KOF'97 オリジナルサウンドトラックス	PC	PCCB-00273	￥1748
	5	－	70	國府田マリ子　なんでだってば	KR	KICS-7607	￥2913
	5	－	70	虹野沙希 OVER THE RAINBOW	KR	KICA-7795	￥2913
	7	2	61	G－DARIUS	TA	ZTTL-14	￥2429
	8	－	50	虹色の青春	KR	KICA-7794	￥2718
	9	－	45	マリーのアトリエ	PC	PCCB-00280	￥2548
	10	1	35	ヴァンパイアセイヴァー	VI	VICL-66098	￥3100
ビデオ BEST10	1	1	155	鉄拳3　Act.2	SS	GV-37	￥5800
	2	2	130	鉄拳3　Act.1	SS	GV-35	￥5800
	3	3	110	バトルガレッガ	SS	GV-27	￥5800
	4	－	86	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SS	GV-35	￥4800
	5	8	75	マーヴルスーパーヒーローズ	SS	GV-23	￥4800
	5	4	75	ストリートファイターIII	SS	GV-36	￥4800
	7	－	50	バーチャファイター3 梅小路 葵	CO	COVC-4878	￥2800
	8	－	42	ストリートファイターEX	SS	GV-34	￥5631
	9	9	35	バーチャファイター3 結城晶	CO	COVC-4879	￥2800
	9	－	35	バーチャファイター3 疾風の章	TC	TYVY-5013	￥4900

PC:ポニーキャニオン　KR:キングレコード　VE:ビクターエンタテインメント
SS:新声社　TE:東芝ＥＭＩ　RE:メディアレモラス　TA:タイトー
CR:コロムビアレコード　BM:ＢＭＧビクター　NA:ＮＥＣアベニュー
WS:ワンダースピリッツ

CD＆ビデオトップ10

CD編

珍しく1位のタイトルが並んだ！ＭＳＨ VS ＳＦは旬だし、エヴァは超人気タイトル。次の集計で決着がつくだろう。

前回の1位が10位へ。2位が7位へ、3位が4位へ。うーむ、セイヴァーは「II」のせいだろうか。Gダラはまだまだって感じかも。

ビデオ編

ガッチリ1位、2位をキープした鉄拳3。今一番熱い対戦格闘ものってこれなのかも。

いつまで続くこの強さ！バトルガレッガは他の格ゲーを抑えての3位だからものすごく立派といえる。

ドライブものでビデオって出ないのかしら（つまらん！）

今号のオススメタイトル

Tiny Angel　小森まなみ



発売中　キングレコード
CD：KICS-643　価格：￥2300（税込み）

ゲーメスト提供で放送している、ラジオ番組「ラブ フォー ユー」のパーソナリティーの小森まなみさんのＣＤが発売されました。

このＣＤには、ラジオ番組で使われているオープニングテーマを含め、6曲が収録されている。

11月には、小森さんの初のコンサートも決定！これを買って予習を完璧にしましょう！

魚のウマイ季節です。

ザ・キング・オブ・ファイターズ '97 ドラマCD〜宿命編〜



11月7日発売

サイトロン/ポニーキャニオン
CD：PCCB-00286
価格：￥2548（税込み）

インタラクティブラジオドラマとして好評のシリーズ第13弾は宿命編の登場！このドラマはラジオ「子安、氷上のゲムドラナイト」でのリスナーリクエストにより展開が変わっていくというストーリー仕立て。その全編とラジオで放送されなかったシナリオを含んだ内容となっている。収録構成は「草薙京SIDE」と「八神庵SIDE」のふたつのストーリーとおまけラジオ予告が5つ収録されているぞ。

月刊ときめきメモリアル No.16



11月6日発売

コナミ（キングレコード）
CD：KICA-7773
価格：￥2243（税込み）

昨年の8月から毎月発売されているシリーズの第16弾が発売される！No.13より衣替えをしてさらにパワーアップをしているこのシリーズ！今号も朝のホームルームから帰りのホームルームまでときメモキャラクターが総出演してくれます！そんな内容を70分、一気に駆け抜けてくれます！今回のテーマソングは館林美晴と藤崎詩織が担当します！No.13からNo.18までプレゼント企画実施中です！

アーケードサウンドトラック 007 ファイナルハロン



発売中

ワンダースピリッツ
CD：WSCAX-00004
価格：￥1835（税込み）
封入特典：特製プレミアムカード（2枚入り）
応募特典：オリジナルキャップ

思いきり身体を動かさないとコントロールができないまさに体汗ゲームの「ファイナルハロン」（ナムコ）のBGMを収録したCDが発売された。内容はオリジナルのBGMをすべて収録している上に、なんとカントリーバンドの生演奏のボーナストラックも付いてくる！CDで落ちついて聴くのもまたいいかも。

アーケードサウンドトラック 006EX プロップサイクル



発売中

ワンダースピリッツ
CD：WSCAX-10004
価格：￥2854（税込み）
封入特典：特製プレミアムカード
応募特典：オリジナルキャップ
仕様：CDエキストラ仕様

人力飛行機で空を飛ぶフライトものがこの「プロップサイクル」だ！そのバックで流れているBGMをすべて収録した上に、伊藤英里子さんが歌う曲も収録！なおこのCDは、CDエキストラ仕様で、Mac、Windowsの両メディアでCGムービーや伊藤英里子さんの情報が見られるぞ！

小さな森のないしょ話

今、札幌のマルゲ屋さんから帰ってきてこれを書いています（お店のみなさん、お世話になりました！）。
10月3日にリリースされたCD『Tiny　Angel』をひっさげ、仙台・大阪・福岡・北海道と行ってきました。どの会場も超満員のリスナーさんからいっぱい応援してもらって、最後の曲を歌う頃には、目がウルウルでみんなの顔が良く見えませんでした。それくらい、うれしかったの…。来てくれて本当にありがとうね。
ツアーのファイナル、札幌ではそのうれし涙が止まらなくなるほどの、ステキな出来事がありました。
ホールは壁ぎわまでビッシリと、お客さまであふれ返っていました。でも、ステージから見ると、ある一部分だけ、あたたかい空間ができているんです。そこには車椅子のリスナーさんがいたんです。
まわりの人は彼がよく見えるように、そっと支えてあげたり、声をかけたりしていました。「あ、もしかしてあの人…」。私は、ステージの上で去年のクウラージュツアーを思い出していました。
96年夏、彼はたった一人でガクガク震える体を、杖で支えてホールに来ていました。ライヴが終わったあと、スタッフに支えられ楽屋にも来てくれました。
体中の筋肉が衰え、衰弱していく病気だということ、両親や入院先の先生に反対され、それでも「死んでもマミちゃんに会いに行く！」といって飛び出してきたこと、など一生懸命話してくれました。「自殺行為だよォ」といって私は彼を抱きしめました。涙があふれてきました。決して忘れられない一日でした。
そして今日、彼は車椅子で、しかもご両親に連れられて来てくれたんです。（あ、ご両親も私のこと、ラジオのことわかってくださったんだ）って心が弾みました。両手で握手をしながら彼は、「今年2回手術をしました。3回目はマミちゃんのお誕生日の10月16日に決めました」と去年よりずっと元気な顔で話してくれました。よかったァ。ほんとによかったァ。「手術成功するよう祈ってるね、頑張ってね」というと、会場中から優しくて力強い拍手が沸き上がりました。涙が止まりませんでした。
みんながいるから、私、頑張れる…。ステキな宝物をいっぱいもらったツアーでした！（そのあとでマルゲ屋さんのサイン会行ったので、すっごい泣き顔だったワケです。失礼シマシタ）



← ゲーメスト製、イベント会場限定販売のテレカです！マルゲ屋でも買えるようになるかも？

インターネットで、まみ姉に逢える！ホームページ『小森まなみの部屋』http://www.kingrecords.co.jp/starchild.html



10/3にリリースされたばかりのミニアルバム（KICS-643・2300円）。ゲームのテーマソング満載、お買い得版トレカも付いて、ゲーメスト読者も要チェックだぞ！ →

まみのお便り郵便箱

Q まみちゃんこんばんは。10月16日の誕生日おめでとうございます。
それでは早速まみちゃんに質問です。次の誕生日までの「抱負」を教えてください。素敵な一年を送れることを祈っています。それではごきげんよう～。

（栃木県　L.N.　よちピヨ君）

A ほんとにありがとう！抱負…ね。まずDJとしては、今持ってる4つの番組を守って、そして大きくさせたいな。それから、表現者としての夢である「ことばの本」を来年初頭までには出版させたいな。それからAS-Rのユニットを「歌って踊れて、作詞作曲できる男女ユニット」として音楽業界の人にも認識してもらいたいし…。わぁ、もう抱負がいっぱい！実はもうひとつ、抱負というか希望として、ゲーメストさんの作るゲームの声を演ってみたいーっていうのがあります。うふふ、よくばりですか？

Q 祝☆まみ姉初ライブ！
無事にチケットを取ることができてあとは11月23日がくるのを待つだけ。今からとっても楽しみです。そこでまみ姉に質問なのですが、コンサートはPM3：30と6：30の2回あるけど、1回目と2回目での内容は違うんですか？（ちなみにオレは2回目）あと、なおさんこと高橋直純さんと出られるということはAS-Rの歌も歌うんですか？それじゃあまだちょっとはやいケド、11月23日の初コンサートがんばってね！みんなで盛りあがろう！

（埼玉県　L.N.辺境の剣士ユパ・ミラルダ君）

A 大きな流れは変わらないけど、ほんのちょっぴりスパイスが違うかも？お楽しみにね（そもそも2回やる理由としては、東京オンリーのコンサートなので、地方からくるリスナーさんたちが日帰りできるように、3時からの部を作ったんです）。AS-Rはもちろん、歌と踊りが炸裂します！バンドは、池間センセイ率いる強力生バンド、エンジニアにはスピッツなどを手掛けてる有名エンジニアが担当してくれます。11/23「渋谷ON AIR EAST」で会いましょう！燃えてねー！

小森まなみの素敵にLove for You

ゲーメストプリゼンツ

放送局はご覧のとおり！文化放送をキーステーションに、北は北海道から南は九州まで、全国規模で聴くことができます！

放送局&放送時間

（東京）文化放送・QR　毎週金曜26：00～26：30
（大阪）朝日放送・ABC　毎週金曜25：10～25：40
（名古屋）東海ラジオ・SF　毎週金曜23：30～24：00
（博多）九州朝日放送・KBC　毎週金曜24：00～24：30
（札幌）STVラジオ　毎週日曜23：30～24：00
（仙台）東北放送・TBC　毎週金曜23：00～23：30
※（山形）山形放送　毎週木曜23：00～23：30
（福井）福井放送　毎週火曜23：00～23：30
※山形放送、福井放送は他の6局とはCMが異なります

CAPCOM
岡本吉起の福 まるふくコーナー

おかもと　よしき

今号のお題 「涙の大好物」



⬅写真左／カプコンの辻本憲三社長が、岡本のお茶漬けにカラシその他で「味つけ」をしてくれた。人間、エラくなるならとことん昇り詰めないとダメだなあ、と、しみじみ思った。

Profile

岡本吉起（おかもとよしき）／株式会社カプコンの開発本部長、常務取締役。同社のアーケードとコンシューマ、両方の開発を統括する重要人物だが、食い物で苦労が絶えない身の上でもある。昭和36年6月10日生。

これから寒くなってくると、エビだのカニだのがおいしい季節ですよね。わたし大好きなんです、エビやカニ。もう、地上に存在するあらゆる食いモノの中でも、筆頭に挙げちゃうぐらい好きですね。以前、ゲーメストさんからお歳暮でカニをもらったときも、嬉しくて涙が出ました。

いや、その涙の理由は、実は嬉しさだけじゃなかったんですが…。

食えないんですよ、甲殻類が。アレルギーなんです。それも、カニ好きのガキとして育って、いい大人になってから出ちゃったアレルギーだから、ツライのなんの。

カプコンって会社が小さくて、海外出張が珍しかったころ、わたしのアレルギーはまだ出てませんでした。そんな時代に、アメリカ東部のボルチモアって港街に出張に行きましてね。で、現地で取引先の人と会ったら、「カニ好きか？そりゃいい。ここの名物はカニだ。好きなだけ食え」ってんで、カニ料理専門店に連れて行かれまして。6cmぐらいのカニのすり身ボールと、ソフトシェルクラブがオードブル。メインは、スパイスまみれの蒸したカニが、ひとり10ぱいぐらい。唇パンパンに腫らしてヒイヒイ言って、でもウマイんで夢中になってバリバリ食って、数年分のカニは食ったなあ、って、大満足しました。それから翌日、別の人に会ったら、「ここの名物は…」それから同じ店で同じメニューですよ。これが1週間ばかり続きまして、もう一生分の甲殻類を食ったんでしょうね。その後、エビ、カニを食うとジンマシンが出るようになりました。ひどいときは1週間ぐらいブツブツが退かなくて、鼻の穴までカユイんです。好きなだけに、ちょっと地獄。

カプコンの保養所が伊勢の方にあるんですが、冬の間はなるべく近づかないコトにしてます。伊勢エビがうまい季節は、悲しいですから。同様の理由で、冬の日本海もパス。接待なんかの席も、自分で選べるときは、鮮魚料理の店は避けます。

でもね、日本だとまだいいんです。ほかに食うモノがいっぱいあるから。苦しいのは海外ですね。わたしゃ、1日1回はコメを食わないと気がすまないタチなんで、世界中どこにでもあって、しかも確実にコメが食える種類の店、つまり中華料理屋に行くことが多いんですが、困ったことにブタ肉が好きじゃないんです。ブタがなるべく少なくて、コメを使ってて、甲殻類が入ってなくて…ってな基準で注文を決めると、毎日同じ様なモンになっちゃう。そのうち、違う味が欲しくなって、五目チャーハンなんか頼むでしょ。よくかき回して観察して、こりゃ大丈夫だ、と思って口に入れたら、ほぐしたカニが混ぜてあったりして…（涙）。

ゲームはいいですよね、アレルギーが出ないから。ただし、やりすぎると生活が壊れたりするんで、皆さんホドホドに、末永く遊んでくださいね。

福 YOSHIKI OKAMOTO PRESENTS

さて、今回のプレゼントはわたしの大好物、エビ、カニにちなんで…といきたいけど、そんなモノが出てくるゲームなんて、ウチじゃ最近ありませんがな。『ダライアス』じゃあるまいし。じゃ、せめてカラ付きってコトで、『サイバーボッツ』のムックに、西村キヌのサインを入れて、1名様に。それだけじゃちょっと寂しいんで、『クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡』の抱き枕に、開発者＆絵師のサインを入れたモノも、別の1名様に差し上げましょう。そんじゃ、ご意見ご感想とかといっしょに、下の宛先まで、お葉書ちょうだい。



★プレゼントの宛先
〒101　東京都千代田区神田神保町1-26
新声社　ゲーメスト編集部「岡本吉起のまるふくコーナー11/30号プレゼント○○○欲しいよ～」係　まで
※ご希望の賞品名をご記入ください。
応募の締め切りは、11月15日消印有効です。

イベント前はちゃんと寝ようね。いやマジで!!

キャサ夫のDNKG ON AN AN どんな感じ?

京都、花巻（岩手）、草加（埼玉）でのイベントをまずは報告。まだまだ皆やる気満々だぜ！



広～い駐車場の中にあるスタジアム。また行くね。

9月14日 岩手県花巻「アミューズメントスタジアム」

ぶら汁帰国一発目のイベントは（あ～冷麺食いてぇ）岩手県花巻市4丁目にあるアミューズメントスタジアムだ。同僚の（明大前）ちゃっきーと共演。仕事がつまってる中、一睡もしていないのに車をとばしていっちゃいました。

東京から出ている国道4号線、この道をひたすら青森へ向かって走っていくといずれ左手に見えてくるアミューズメントスタジアム。カラオケやパチンコ店などが密集していて、その一角にあるのがこのお店だ。営業時間もゲーマーにとっては嬉しい…。とにかくバーチャ好きな連中が集まっているところだ。

当日は俺とちゃっきーの100人組み手を実施。まあ、戦績はちょっと恥ずかしいので…（最悪）。そのあとに30N3が行われ、これにカメラマンで同行したボボ（舜帝担当）が参加。恥ずかしながら優勝はできなかっが準優勝、大いに盛り上がってしまったのだ。個人的に東北は好きな土地。この日もそうだったが、なんと東北6県＋東京（一部）の人達が花巻に終結したのだ。東北の人達は話をしていても感じ取れるところがあるけど、なににしても真剣に取り組む姿勢。VFについても純粋に楽しみ、なんか自然な感じ。ここがいいんだな。



夜も遅いのにまだこれだけの人がいたのでカシャ。

8月31日 京都「a-cho」



京都では一番盛り上がっているa-cho。いいところです。

ぶら汁（ブラジル）出張前夜、京都にあるネオアミューズメントスペースa－choにて久々の組み手が行われた。しかもこのときのゲストは俺と優勝（バトル甲子園）しての鷹嵐使い〝栗田〟だ。「優勝した鷹嵐ってどんな感じなんだろう?」という好奇心から か、関西にいるバーチャジャンキー（神戸、大阪etc…）がほとんど終結したのだ。もともと京都といえば〝大門軍団〟といってVF2時代にブイブイ言わせていた強い集団があった。この軍団はもとはいえば、千本丸太町付近をメインに活動していたが、どうやらVF3が発売されてからはここa－choの常連になっているらしい。a－choは京都の中心となる中京区寺町通四条上る東大文字町を位置している。お店の環境も1ゲーム50円と安いし（京都は基本的に安い）、ムードもわりといい感じ。なんつっても広いよね。

司会も常にノリノリな関西のドン（!?）〝ZAP〟と充実。ぜひとも又呼んでもらいたいお店でした。



栗田初のイベントなので記念に。平和な2人です。

9月27日 埼玉県草加「アミューズメントプラザKIDS」

久々、関東圏内でのイベントは埼玉県草加市高砂にあるアミューズメントプラザKIDS。最近ホモ達に見られつつあるちゃっきーと浅草発の東武伊勢崎線に北千住から乗り込み草加イベントに出演。しかも初の試み、VF3tbによる50人組み手を実施。

KIDSはどちらかというと3Dよりも2D、バンパイアやストリートファイター系のゲームのほうが盛り上がっていると店員さんからあらかじめ聞いていたので、お客さんは来るのだろうか?という不安が立ちこめた。しかし、さすがは社会影響を与えるだけのゲーム〝VF〟イベントとなればたくさんの人が集まるもんですね。店内には100人近くのプレイヤーとギャラリーが来ていました。

その気迫に答えるかの如く俺とちゃっきー、そしてお客さんもやる気満々。が、実際組み手をはじめるとリプレイ画面がとばせない！なんで?（一応、今後イベントを行おうとしているお店へのアドバイスがてら言っちゃうけど、どうやらVSフィニッシュを1～10に設定するととばせないらしいです。気をつけてください）

そのおかげで、はじめちゃっきーの50人は死ぬほど時間がかかり、俺の出番がまわった頃にはお客さんが20人たらずになっていました。まあ、しゃぁないっすね。



学生が多いKIDS。チャリンコの数がスゴイ!



理由があって小人数に…。でも記念だし。

京都に栗田現わる！

JAVA TEAバトル甲子園で優勝した栗田が早速組み手でその相撲の強さを発揮ー100人を消化できず途中で終わってしまったが80勝をマーク。だてに優勝はしてないぜーってな感じだ。

栗田の強さは基本的に読みが当たり過ぎ!!(いやマジで)ラウンド開始直後や起き上がり攻め、投げ抜け後の攻防などことごとく読みが当たっている。キャラが一発あたりゃぁ…の鷹嵐とはいえ、バトル甲子園で優勝したときも勝った試合はほとんどエクセレント。相手を翻弄し、二択を仕掛けれる場面でのチャンスは絶対に逃さないのが強さのポイント。状況判断がいい証拠でもある。

まあ、関西方面には今回のイベントで〝栗田〟という異名をとくと知らされることになっただろう。



この人が鷹嵐使いの栗田。やさしいけど強いんだ。

ほんと地域によって差が出るよね

かれこれ2~3年イベントをこなしている俺が昔から散々解説してきたと思うけど、VFってほんとにその地域で差というかスタイルというか、地域別で独特な味が出ているんだよね。

今回も1府2県でイベントをやってきたんだけど、露骨なまでに出ているところもあったので紹介しておこう。

たとえば京都。VF2時代〝大門軍団〟というブイブイ言わせていた集団があり、ラウが異常に強かった地域だ。今回は京都というより、大阪方面からの遠征が多かったので関西といったほうがいいかもしれない。で、感想だけど関西はなんか強い。なんか全体的に動きが早かったような印象がある。使用されているキャラクターには差がなかったが(ちょっとアキラが多め)、なんか動きが早かった…。闘い方などはちょっと特徴がつかめなかったんだけど（すいません。というより、ほとんどどこも基本的なスタイルは同じ)。でも〝なんか動きが早く〟感じたんだよな…。もし時間があれば、再度関西へいって確かめたい。

東北6県（青森、秋田、岩手、宮城、山形、福島）から集まってくれた花巻は、わりと面白いぞ。秋田方面がより強くいえるのだが、なんといっても投げが確定している場面では、必ずガード投げ抜けを使うということ。別に悪くないんだけどね。

ずっと昔にガード投げ抜けが発見され、VF3攻略記事で協力〝農業の喜び&秋田連合〟とあったと思う。それは様々な地域で発見はされつつあったが、秋田県内でもかなり早くガード投げ抜け自体は発見されていたのだ。

そのせいなのか秋田のジャンキーはそれを忘れきれず、ずっとガード投げ抜けを愛し続けてプレイをしている。投げも回避でき、打撃もガードできるガード投げ抜けは、決してダメな行為ではない。しかし、絶対やってくると分かってしまうと、しゃがみダッシュからの投げが、硬化しているところに死ぬほど決まる…。これがすっげーやってて面白い。東北へ（特に秋田へきりたんぽでも食べに…しょっつる鍋もお薦め）お出かけの際は思い出して対戦してください。



大門未だ健在。まだまだ若いです！ちなみにキャラもラウ。



一番遠くから来てくれた明大前連合（東京）。好きもんですね。

1人で3キャラはつらいか…VF3tb

草加で俺もtbってやつの組み手をはじめてやったわけだが、どうでしょう?これ…。個人的にはイベントでVSフィニッシュにするとリプレイ画面がとばせないというのが非常に難点なんで困ってます。かといって、乱入に設定すると最近結構負けがこんできるいるが恥ずかしい…。

それに実際ゲームセンターでプレイしている読者のみなさんも同じだと思いますが、やはり〝1人で3キャラを完璧に使いきる〟というシステムは辛いんじゃないんでしょうか?たいていのプレイヤーがメインキャラ×2、ちょっとカッコ付けるか的でサブキャラといったチームを組んでくる。これはイベントでも同じこと…。ここらへんどうなんすかね。まあ、別に同キャラがダメなんて誰も言ってないから問題はないか。

あ！そうそう、俺が街で見掛けたこんなヤツ（byあらじ）tb篇をちょっと紹介しましょう。

tbは先鋒、中堅、大将と3キャラクターの選択ができ、勝ち抜き戦になっているのはご存じですね。で、先鋒同士が闘い、勝つと体力ゲージが減っていた場合回復する。ここがポイント！体力は相手に勝った状況で増え方も異なるようにできている。で、実際とあるところで見た闘いなんだけど、ラウステージで…。

A君、「よし、3人目を引きずり出したぜ！まだ俺は2人目だけど、ひょっとして勝てるのか!?でも相手は有名な…」

B君、「チッ、負けたか…。まあ、最後はジャッキーだから軽く殺せるな…。」

とまあ、中堅VS大将という形になる。しかし、試合展開はA君が優勢。B君のジャッキーに対して8割の体力を奪っている。そこで俺が見たのがこれだ！

A君は突然待ちだし、相手との距離をかなり取り、なにかを狙う。と、そのときの残り時間3秒ーいきなり彼のキャラが振り向き猛然と走ってリングアウトだ！これを見た俺は理解不能。しかし、3ラウンド目がはじまるその瞬間意味が分かった。tbは残り時間が少なかったり、リングアウト勝ちなどをすると体力の増えが少ない。

つまり、A君は2人目でできるだけB君の3人目の体力を奪い、その体力が増えない条件を考え、リングアウトを選んだ。その結果、A君の2

人目はリングアウト負けになってしまうが、相手の体力をほとんど回復させることなく3ラウンド目、ゲージ3割程度しか体力がないB君に、ゲージMAXの3人目で相手をして「あげる」ことになる。結局試合も予想通りで、開幕にA君がB君のエスケープを読んで投げが決め、小ダウンでエクセレント!!（大きな声で）。A君の完全な作戦勝ちだ。

とまあ、このようなことが最近では流行りつつある世の中…。一部の地域ではtbのことを"自爆ゲーム"なんていったりしているところもしばしば…。なんかゲームの遊び方も変わってきましたね。

イベント中のマナー

最近イベント中のマナーを考える。たとえば俺。組み手中ゲームをやりながらタバコを吸っている（くわえタバコあり）ところを見たことがある読者がいるだろう。で、どう思った?俺はだらしないと判断。今後、組み手中に俺がタバコを吸ってるところを見たら言ってくれ。飯でもおごりましょう。でも、組み手中の3時間でも禁煙するのはきついんだぞ！

さて、俺が言いたいのはイベント終了後に皆が去っていったときの会場の有様だ。いたるところに空き缶、タバコの吸い殻、ゴミなどがそのままの状態になっていて非常に汚い。これをスタッフ一同が清掃しなくてはいけないのだ。偉そうなことはあまり言えないが、できれば自分のゴミは自分で捨てるようにしよう。その上でイベントをおおいに盛り上げてくれ。



今までで面白かったのは東北と関西。ノリノリだ!!



俺とちゃっきーのサインをもらって大喜び。

はじめてのイベント ちゃっきー編

●9月13日（土）午後11時
（もしかして帰れないのか、オレ）現在地は新声社。鉄拳3ムックの原稿が終わらねえ。明日は岩手でイベントだってのに何をやってるんだか。しかし、時間は無情に過ぎ去ってゆく（でも、これを終わらせないでイベントGOはまずい）。そう、小生に残された選択肢は、ひとつしかない（直行だ）。すべてをあきらめた瞬間、少し楽になったような気がするところが怖い。

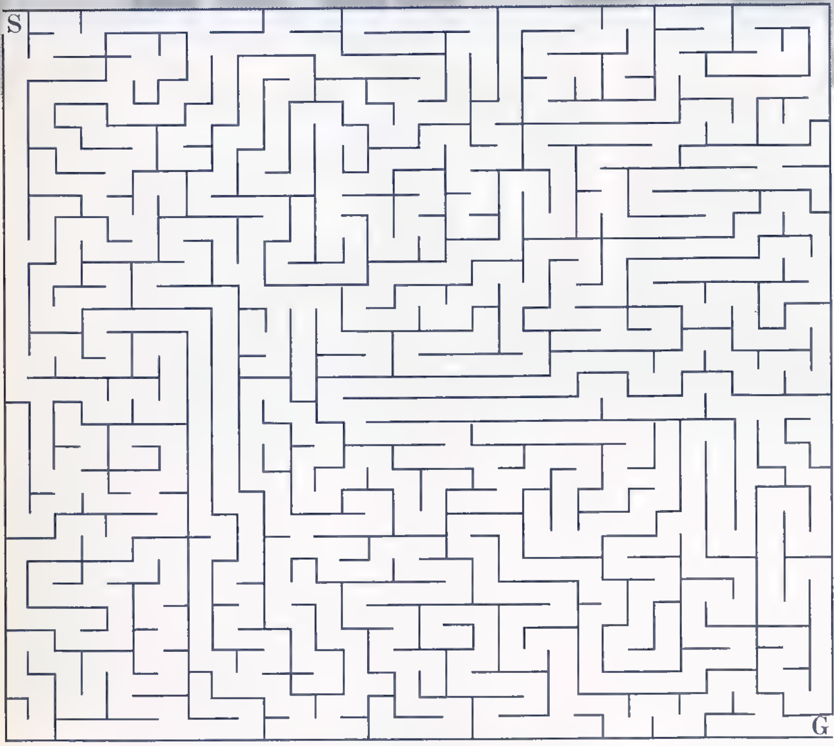
●9月14日（日）午前7時
終わった。やっと。さてキャサ夫邸に急がねば（確か約束は7時だったよな）ってオイ。今がまさにその7時じゃねえか。とりあえず電話しなきゃいかんでしょ。トゥルルル…トゥルルル…（出ねえ。寝てやがるな。まぁいい。これで、遅れてもオレ一人の責任じゃねぇ）。

●9月14日（日）午後4時
キャサ夫カーの助手席で少しうつらうつらとしたものの、半死状態でイベントスタート。しかし、ここしばらくVF3をさわっていないような…（まぁ、何とかなるべ。さっきチョットだけやったし）軽い気持ちでスタートしたものの、あっという間に3連敗。

●9月14日（日）午後5時
ふぅ〜終わった。こんなに疲れるもんだとは。とか思ってたら、
「じゃあ休憩をはさんで両者の対戦相手を入れ替えて再スタートしま〜す。」
だって。てことは半分

●9月15日（月）午前1時
大会とかを含め、すべてが終了したのは、もうこんな時間でした。死ぬぅ〜。
どうでもいいけど、ホテルに帰ったあとは、本誌のtb原稿が待ってるんですけど…。

『MAZE-EXPRESS』パズル



出題：APAPA

今回は、一目で何をすればいいのか分かる迷路パズルなのだ。

とりあえず初回はお試しということで、迷路も単純、お題も簡単になっております。評判次第で続編の有無も決まりますので、ぜひとも感想などくださいませ。

〔解き方〕

スタートのSからゴールのGまで、最短距離で抜けるルートを探して塗りつぶしてください。

すると絵が浮かび上がって……と言いたいところですが、今回はある字が浮かび上がってきます。

さて、何という字が浮かび上がるでしょうか？　その字を解答とします。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、11月15日必着で、〒101　東京都千代田区神田神保町1-26㈱新声社ゲーメスト編集部『MAZE-EXPRESS』パズル係あてに送ってほしい。

正解者の中から片言隻辞（へんげんせきじ）の意味をくむ5名を選んで「豪華な粗品」を送ります。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。問題や問題アイデアも募集してるぞ。それから、ハガキイラストは当落選には関係ないけど、字はなるべくきれいに書いてくれるととても嬉しいのだ。では、正々堂々と解くのだ!!

当選者発表

さて『詰めCOSMO』パズルは正解率73%。正解者難易度アンケートはVH0%H31%N44%E19%VE0%無回答6%となりました。

集計結果としてはノーマル中心だけど、難しそうだからってはなから手を着けなかった人も多いんじゃないかな。ステップを踏みながら解いていけば、着実に解き進められて、なかなか頭を使う快感を味わえる問題だったのですぞよ。

とにかく16匹のコズモを1個のボールで消さなければならないのだから、ボールが16のマスを通って下に落ちていくルートを探してみる。左上のピースを考慮すると、これが実はそう多くのパターンはない。左下のピースを考えるとさらに減る。で、そのルートを実現できるピース配置を考えると、解答が出てくるのだ。

さて、キャラ当てクイズの解答は、ちっと動きのぎこちなさが気になった、神風拳の人魚姫シーナ&破壊神スサノオの両名でした。

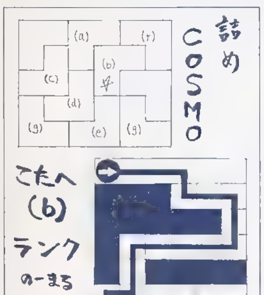
当選者

PN　XCT君（北海道）
PN　しーつーぴー君（東京都）
渡辺健一君（千葉県）
倉持安貴君（茨城県）
PN　東方不敗君（福岡県）

以上5名。おめでと～ってわけで、お返事コーナーに突入～♪

渡辺健一君、パズルは今回で、僕になってから通算132問目だと思う。岩間一郎君、コンテナは横一列隙間無く並ぶと消えるんだけど、今回のパズルには無関係でしたぞよ。ますのすし君、多面性があったほうが面白い、ではなく、多面性は有るのだ。で、それが面白いかどうかはその先の問題。ってなわけで今回はこれまで。それではまた次回のパズルコーナーで、の～みそくすぐっちゃうよ☆

今月の残念賞



高坂敦之君（高知県）㊣
とまあ、こんなふうにして、全コズモを消していくわけですな。



PN　水野架那さん（北海道）㊣
キャラ当てクイズその2ナリ～。名字まで答えてほしいのコトよ。



PN　武術師さすけさん（福岡県）
今回のキャラ当てクイズはこれだ！　(g)二つ…同じモノだもん。



PN　清島白狗君（愛知県）㊣
♪ド○○ンド○○ン♪って、なんか伏せ字になってないような～。



PN　リウ吉さん（神奈川県）㊣
今回の、むーちゃんを改造して流行らせよう計画ハガキはこれだ。

今回の DUST OF HUMAN



ライターネーム
C・LAN
スコアネーム
なし
裸眼視力
左0.02　右0.01
いい魚
ブリ
やな言葉
常識
思い出のゲーム
サラダの国のトマト姫
（ハドソンソフト）

初仕事はずるずると一緒　Vol.5

あなた、人間やめますか？ゲームやめますか…？

DUST OF HUMAN　えっ!?

プロジェクトDOH

このコーナーの感想を今編集部で求めています。「DOH」係に送って下さい。秘密のプレゼントを抽選でつけちゃいましょう。

長いね前置きが

このテの「てめえを語る文章」を書くときに、個人的に非常に悩むのが自分を表現する一人称。まあいわゆる人称代名詞ってやつだ。

無難なのは「私」。編集後記ではこれを採用しているが、本音をいえば、かしこまった感じで私はあまり好きじゃない。

朴訥で素直な雰囲気を演出するのが「僕」。わりと好印象ではあるが、いまいち面白くないので僕はやめときまさあ。ええ。「俺」は偉そげなイメージ。「俺様」になるとさらに高圧的。俺的には却下だ。

とぼけた人間像を醸し出すのに最適なのが「おいら」。なんかムズ痒いのでやめ。

他にも武士道精神を忘れない「拙者」や「それがし」、豪快なパワーを感じさせて止まない「おいどん」、じじいノリには欠かせない「わし」、幼子の面影を前面に押し出した「ぼきゅ」…などなど。いろいろあるけどどうもしっくりこないねえ。

というわけで、ひたむきな生き様を感じさせつつも、ややとぼけ気味、それでいて常体にもマッチした「我（われ）」に決定と相成った。よろしく。

多いねカッコ書きが（昔よく編集に注意された）

これまでこのコーナーに登場した先輩たち（ライター歴が長い人から順に書いているので）は、ゲームの「腕」を見込まれてウチに入ってきた人たちだ（基本的に）。

一般公募でライターになる人もいれば、誰かの紹介で鳴り物入りで入ってくる人もいる。アシスタントからライターに転職、なんてケースもある（これは希だが）。人によってライターになるまでの経緯は様々だが、彼らに求められるものはやはり「ゲームを攻略する腕（つーか頭?）」であり、その基本方針は今も変わっていない（はず）。

そんな中にあって、スコアラーでもない我が編集部に入ったきっかけ（?）というのは（少し）特殊といわざるを得ない（のだ）。それは追々語るとして（まずは）我のゲームとの出会い（というほど大げさなものではないが）からいってみよう（と思う）。

ちとロコッティア（露骨）やね。失敬。

飛び石幼年期

我の初アーケードゲーミングは小三。まだ8歳のときだ。9歳は「きゅうさい→くさい→臭い」から、9歳を飛ばして10歳になりたいと本気で思っていた。…よくある幼年期の悩みだね。

ともあれ、叔父さんに連れられて赴いた新大久保のゲーム喫茶（!）にて、ギャラクシアンをプレイしたのが最初だ。

小五あたりには、100円玉数枚を握りしめて一心にゲーセンに走った記憶もあるが、小遣いも少なかった我は、駄菓子食いてえしガンプラ買いてえし釣り行きてえしで、ゲームは多々ある遊びの中の1つ、という位置付けだった。ちなみにこのころ住んでいたのは武蔵境。

目を閉じると脳裏に蘇る当時のゲームは、ワープ&ワープ、ニューラリーX、クラッシュローラー、サスケVSコマンダー、フェニックス、ルート16…など。パックマン系の偽ゲー「ピラニア」や、クレージークライマーのパクリゲー「ロッククライマー」なんかもやってた。

この当時は操作しているだけで十分楽しかったから、ハイスコアどころかクリアすら考え（られ）ず、ただもうひたすらガムシャラプレイ。超が10個はつくほどのドヘタで、自機一機あたりの平均生存時間は数秒足らずというひどさだった。マジで。

そして月日は流れ、唐突に中学生時代。親の都合で青森（弘前）の郊外にいたせいでゲーセンが近くになく、またバスケ部の練習でほとんど暇もなく、一応ながら優等生で通していたこともあり、我はアーケードゲームから離れていった。中学時代ハマってたのはもっぱらパソゲー。中でもハドソンやスタークラフトのコマンド入力式アドベンチャーは、今でも最も好きなゲームの1つ（今やるとつまらんかもしれないが）。

このころにはポプコム（小学館）とかログイン（アスキー）などのパソコン雑誌を読みつつ、ゲームの紹介文を自分でも書いてみたいと漠然と思っていた。思えばここが今の我の原点なのかもしれない。

ある投稿がきっかけで…（こっから真面目だ）

ふう。飛んで高校。なぜかこのときは浦和にいる。一応説明しておくと、我の生まれは仙台。親の転勤の関係で、「仙台→白石（宮城）→川崎→武蔵境→弘前→むつ（青森）→浦和」と高校までで7カ所も移り住んでいる。

高校になると環境が変わったせいもあり（先生が見回りにこないし）、ゲーセン通いが復活。やっぱりそういう友達が周りに増えたのが一番大きいかな。そのかわり学校の成績はかなり落ちたけど。

そんなときに出会ったのがゲーメスト。「アーケードゲーム専門誌」というふれこみがとにかく強烈で、内容のほうもとことんマニアック!

当時は「沙羅曼蛇1000万への道」とか「妖怪道中記1コイン天界攻略」なんてのをやってた。こりゃついていけねーと思いつつも、向上心はしっかり植え付けられたようだ。ただ漫然と遊ぶんじゃなくて、きちんと攻略しつつプレイしようという意識が芽生えていった。

…とまあ、こんな感じでメストを読みつつ、ごく普通のゲーマーとしてのうのうと遊んでいたわけだが、高二のときに転機が訪れる。特にゲームがうまいわけでもない我が、なぜかゲーメスト編集部入りしてしまったのだ。

これまで何度か、メストに入った理由を書いた（書かされた）ことはあったが、ハッキリと述べたことはない。こんな機会じゃ避けるわけにもいかないんで、とりあえず腹をくくることにした（かなりヤだけど）。

…すべてはある投稿がきっかけだった。我が編集部に送りつけたのは、メストのパロディ本「ケーメスト」。本などというにはおこがましいほど稚拙で小汚いコピー用紙の束であったが、アイデアが受けたのか、加筆、修正を加えて正式に記事（?）として掲載されることに…。最近付録についた「ダーメスト」も一応ながらこの延長線上にある。

カーメスト CAMEST



1987年10月号（NO.13）より

C・LANがメスト入りするきっかけとなったブツ。今見るとかなり寒い。

DUST OF HUMAN えっ!? オレみたいになっちゃダメだぞ

ゲーメスト編集部といえば、凄腕のゲーマーたちが集うアーケードゲームの最前線。期待と不安が入り交じり、どうしようもなく緊張し、打ち合わせのために神田の柴田ビルへと我は向かった（しかも学ランで）。

そこに彼らはいた！石井ぜんじが！GOD鈴木が！SPY大和が！山河悠里が！彼ら名だたるハイスコアラーが生きて動いている。それだけで当時は感動したものだった。しかし編集部内はとてもボロクソールな感じで、そのギャップに驚愕しもした。

さてゲーメストもなんとか終わり（端折ったねこりゃ）、その後何をやったかというと…何もやってない。編集後記まで書いたのに。

高橋専務（前回のN・O氏のDOH参照）から「4コマ漫画書いてみない？」とか、「なんか連載してみない？」といったお誘いが何回かあった。とてもうれしかったが、そろそろ受験を考える時期でもあったので、やむなく断った。一発芸的なものならともかく、定期的にネタを絞り出す自信がなかったというのもあった。

なお、このときはずるずる氏もN・O氏も、知る人ぞ知るYOU・A氏もまだ編集部にはいなかった。

そんなわけで我は一読者に逆戻り。適度にゲームをたしなみつつ、3年の時が過ぎた。

なんですか？

1991年7月号（NO.59）より



黎明期のなんですか？この号ではいかに「反感を買うか」を主題としている。

苦悩と焦燥の末に…

一浪して某理系の大学に無事入学したころ、突然編集部から電話があった。その内容は…質問コーナー「なんですか？」の前担当者だった、Joe山田氏の後がまをやってみないか？ということだった。

急遽大任を任されかなりあせったが、喜んで引き受けることにした。前々から雑誌で文章を書いてみたかったというのもあったし、わざわざ我を指名してくれたことに深く感動したのだ。

なんですか？というのは、本誌で扱わなかったゲームの攻略、細かい疑問などを中心に、読者からゲーム関連の質問を募り、それに答えるという、まあ普通のQ&Aコーナーである。

しかし当初は気負うあまり、いかに我らしいカラーを出すか？ということに傾倒しすぎていた感がある。さっぱり質問に答えていないときもある。毎回ノリを変えたりして、今見るとかなりダメコーナーって感じだ。当時は知らなかったが、社内でも結構叩かれてたみたいだ。

しかしこのころは、なぜ唐突に我に1コーナーを任されたのか？ということを絶えず自問自答し、その意味をいかに提示するかということで頭が一杯だった。ただ質問に答えるだけならば、昔からゲームをやっている、知識の多い人が書けばいい。周りのライターたち（＝スコアラー）に対する引け目というかコンプレックスもあり、いろんなゲームを無理矢理やり込んだりもした。

何とかしてメスト編集部内での、我の存在意義を確立しようと躍起になっていた部分が少なからずあったのだろう。

その後しばらくして「攻略すること」と「攻略記事」は必ずしもイコールではないことに気づき、自分なりの手法で攻略を始め、いろいろな記事をやってみたいと思うようになる。仕事に慣れるうちに自信も湧いてきた。

ちょうどそのころストⅡが大ブレイクし、攻略にも参加させてもらうことになる。だが我にはどうも、ゲーメストというと昔のマニアックな攻略記事の印象が強く、自信がついたとはいえ最初は非常におそれ多く感じたものだ。

…なんてのも今ではいい思い出だ。なくなってから1年以上経つ「なんですか？」もそろそろ再開したいな（唐突に消滅してゴメンよー）、なんて考えている今日この頃であり申す。

そこにゲームがある限り…

なんかピンポイント的というか「メストに入ってからの苦悩」が中心の展開になってしまって申し訳ない。

最初にも述べたとおり、我は他の人と違って、かなり特殊な入社形態を取っている。そのせいもあって「我にしかできないことは何か？」を常々考えている。同じことを伝える場合でも、いかに目を引き、いかに読ませるか、我はその工夫のほうを重要視するタチだ。

現在それが100%実践されているとはいえないかもしれないが、今後もできる限り努力していくつもりだ。

…ライターになるには、こんなアプローチもあるよってことで。乱文乱筆ご容赦のほどを。

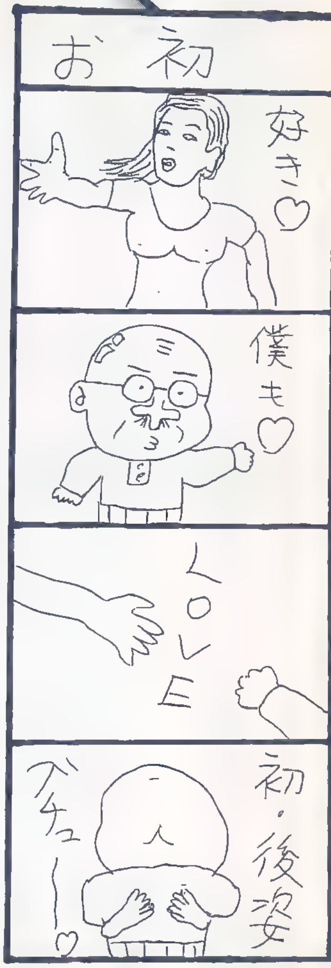
佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第77回

文・4コマ／佐竹雅昭

王子のカード好きは有名だが、中でもマジック・ザ・ギャザリングは大のお気に入り。1人でも多くのカード仲間を集めたいところなのだが…。



マジック仲間を求めて

私は日々、マジック・ザ・ギャザリングをプレイしてくれる仲間を探し求めているが、さすがに正道会館の中では、初めからマジックの存在を知っている者は誰もいなかった。

ある日のこと。

K-1プロコースのトレーニングが終わって、全員でストレッチをしていた。

そのとき、練習生の山本君が、意味もなくニヤニヤと笑いながら開脚をしていたのだ。

私は内心、ピンときた。

ひょっとしたら、彼はマジックマニアではないだろうか?

私自身も、なぜそう思ったのだろうか?

それはわからない。

ただ単に何か良いことでもあって、思いだし笑いをしただけなのかもしれない。

しかし、私は自分を信じるだけしかない。

山本君はマジックを秘かにやっている、と。

私はジッと山本君の目を見つめて言った。



（愛知県　尾関秀誉君）

「マジックは好きかい?」

すると山本君は大きくうなずいて言った。

「好きです」

（やったー。これでマジックができるぞ!）

私はついに仲間を見つけることができたのだ。

「山本君、君はどんなデッキを使っているんだい?」

とりあえず、ジャブ程度に山本君のマニア度をチェックする質問を投げかけた。

「えっ!?デッキ」

山本君は動揺した表情を浮かべた。

おそらくまだ初心者なので、それほどデッキを作っていないのだろう。

私は山本君の気を損ねないように、やさしい顔で聞き直した。

「ほらっ、マジックの中で好きなカードとか、欲しいカードがあるだろう。ボクなんかは、やっぱり幻のブラックロータスだな。あのカードなんか、1枚5万円以上の値が付いているんだよね。それから、山本君はどれくらいカードを持っているんだい?もし欲しいカードで、ボクがダブっているものがあれば、トレードしてあげるよ。今日、この後時間があるかい?もし良ければボクの部屋にきて、マジックしようよ」

私は山本君の手をグッと握りしめ、半ば強制的な意志表示をした。

すると山本君は、少しオドオドした目を浮かべながら言った。

「はぁ、マジックですか。まぁ、ボクはそれほど得意ではないですけど、カードだったらやっぱりトランプですかね」

ガーン。

同じマジックでも、マジック違いだったとは…。

あ～合掌。

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　空手家　大阪府出身
身長185cm　体重100Kg　A型
いよいよ目前に迫った、K－1グランプリ'97　東京ドーム大会。初戦の相手はなんと、同門アンディフグ。リベンジなるか!

ポエム

会議

臭う
悪臭
トイレからか
それとも外
3人で考える
結局
私の屁

byさたやん

お便り募集中!!

(天)コーナーではラジオのFAXにまけないほどの熱いお便りを募集。宛先は新声社(天)係。


コミック 虎の穴 とらのあな
商業誌・同人誌・ホビーアイテムを
TELにて注文できます。通販でも
Cレヴォカタログ¥700にて発売中
⇨営業時間12:00～21:00・FAX24H
☎03-5256-2889
FAX03-5256-2898(24H)
http://www.Toranoana.co.jp
①氏名 ②生年月日 ③TEL番号 ④〒・住所 ⑤注文番号 ⑥タイトル ⑦冊数をお知らせ ⑧合計金額
① 電話・FAX・WWWにて注文
⚠1回にお届けする商品は何冊でも手数料は同じ
商品が届く
（注文後5～7日前後で）
配達員に代金を払う
（商品代金＋手数料¥800～¥1000）
※電話・FAXにてご注文の際は、代金のお支払いは
全て着払い（代金引換え）となります。
② 郵便小為替＋手紙
1番～8番までを記入した用紙と商品代金＋¥600(送料)の
為替を同封し下記通販部迄郵送ください
為替は全国¥600均一です（離島を除く）
商品が届く（注文書到着後10日前後で）
※すべての商品が品切れの場合は
手数料100円を
引いてご返却する場合もあります。
通販部：〒101 千代田区外神田3-10-3-3F虎の穴通販部
●CHARACTERS
No3985 価格¥800
★パワーグラディション
七瀬葵先生の小説イラストの原画集。カラーもあり!
●69-STORMTROOPERS OF DEA
No3880 価格¥1400
★ハイテクノロジーJAPAN
士貴智志先生の豪華作品集です。夏新刊。
●LIM THE LITTLE WITCH
No3381 価格¥1100
★AOIプロジェクト
パトリック王国を舞台にした魔法使いリムの大活躍。
●GUN DRIVER MEGAMIX GOLD
No3947 価格¥1500
★ガンドラ向上委員会
ガンドライバーの漫画、設定資料集。美麗です。
新入荷
●恋は盲目
No4046 価格¥800
★妄想遊戯
メガネをはずしたアンシーの可愛さに思わずドキッ。
新入荷
●ザ・コマーシャル19
No3593 価格¥1300
★もものつぼみ
ゲームやアニメのパロディがいっぱい。大爆笑の一冊。
新入荷
●SANCTUARY
No4256 価格¥700
★MACALLA
ギャグが満載のベルセルク本。ファンにオススメ。
新入荷
●EVANGELION Les Centunes
No4375 価格¥1700
★流星改
エヴァや使徒の分析から兵器解説までファン感激の本
●ぼのんゲリオン4
No4360 価格¥500
★ちゃんどら
ぼのぼのとエヴァの捻て身ギャグです。
●EVA FIX
No3070 価格¥1300
★チョコレートショップ
オリジナルエヴァの設定と美麗イラストが満載の一冊
●包帯少女 the third
No3888 価格¥1300
★チョコレートショップ
CHOCO先生のエヴァ総集編。ファンは買いです。
新入荷
●COLLECTION
No3743 価格¥900
★HIGH RISK REVOLUTION
あいざわ先生の4年間に描かれたイラストを集めた本
年齢フリー
18歳未満の方でも購入できます。
新入荷
●はとはと
No3790 価格¥700
★りあおー
主人公が亡くなったあと、マルチのとった行動とは。
新入荷
●リーフ日の丸弁当
No4441 価格¥600
★すたじおあんみつ亭
ギャグありシリアスありでファン大満足のリーフ本
新入荷
●KISS3
No3976 価格¥800
★猫屋
下ネタ、ブラック何でもありのときメモギャグ本。
新入荷
●HAPPY HAPPY
No3754 価格¥800
★うにいくら丼
濃いギャグと、シリアスで泣かせてくれます!!
新入荷
●PSYCHIC FORCE G-11
No4554 価格¥1200
★骨法乙女
超能力者の悲哀を描いたサイキックフォース本。
新入荷
●IRON CAT vol.2
No4034 価格¥1300
★神崎将臣の店
鋼鉄の乙女・アイアンキャットに迫る第2の刺客。
新入荷
●TOY BOX special
No3933 価格¥900
★STUDIO SCAN
うらべすう先生の新刊はマンガも魅力な原画集。
●らくがきチョップ参
No4189 価格¥1100
★寿ちょっぷ
ことぶきつかさ先生のハイレベルなラフ本です。
18禁商品は本誌ではこれ以上お見せ出来ません!
もっと多くの作品がほしい方は ➡
①虎通カタログを見て注文
②パソパラを見て注文
900アイテム満載の 全国通販
虎通9号好評発売中!
価格400円 詳しくは5256-2889まで
新入荷
●背中ごしにセンチメンタルグラフティ
No4577 価格¥2200
★釣りキチ同盟
釣りキチの新刊はセチメン全キャラ、迫力の202ページ
●POWERED BY R-WORKS 2
No3902 価格¥1100
★R-WORKS
美麗な絵の真奈美本です。ストーリーも良く最高です。
新入荷
●Twin Heart Vol.1
No4571 価格¥1000
★流石堂
あかりの裸エプロン姿がたまらないToHeart本
●おチャクラ大戦
No3988 価格¥2100
★甲冑娘
豪華作家陣によるサクラ大戦本。厚くて読み応え有り。
●乾坤一擲
No3613 価格¥1400
★富士参號工房
富士参号先生のサクラ大戦総集本です。
●1→30 and α
No3612 価格¥1300
★もずく屋
サクラは緊張のあまりナニをしちゃいます。
●猟奇の檻原画集
No3662 価格¥1100
★丹下拳闘倶楽部
ゲームが10倍おもしろくなる横田守先生の原画集。
新入荷
●高脂肪乳
No4568 価格¥1100
★TIMES SQUARE
嫌がる舞の巨乳をテリーとジョーが二人がかりで…
新入荷
●漫画番付
No4429 価格¥1100
★ブタゴリラ
ご存知内野文吾先生の読み応えたっぷりなウテナ本。
ADULT 18禁
注)パソパラ・ゲーメスト・メガストア・ZIP等で新刊の入荷情報が違います。
営業時間 平日PM12:00～PM9:00 土、日、祝日AM10:00～PM9:00 ※年中無休
1号店 1Fはソフマップ店
※MTGカード、同人誌、イベントカタログ
〒101 千代田区外神田1-8-7 神林ビル3F
☎03-5256-2102
(特価本、古同人誌買取は4号店へ)
2号店 1Fは牛丼「どんどん」
※3F 4Fは新刊書籍コーナー
〒101 千代田区外神田1-9-6 木村ビル3. 4F
☎03 5256 2055
3号店 1Fはソフマップ4号店
※新刊同人誌コーナー
〒101 千代田区外神田4-4-2共益外神田ビル7F
☎03-5256-2838
4号店 1FはDOS Vパラダイス
※特価本 古同人誌専門店
〒101 千代田区外神田3-11-2ロック 2 7F
☎03-5256-2019
都営駐車場
中央通り
神田明神通り
JR秋葉原駅
秋葉原の虎の穴で貴方の作品を置きませんか?
同人誌 同人ソフト 大募集!!
まず!TELにて御連絡後見本誌、
見本ソフトを御送りください
何か解らないことがありましたら、担当までドシドシお問い合わせください! 初めての委託の方でも安心サポートシステムです。
(注)当店では海賊版同人誌の取り扱いは致しておりません
次号の虎通10号は、巻で人気沸騰
特別企画 ガシャポン大特集
も満載で、¥400 11月15日発売予定!
当然のことですが… 直接お店でも買えます!
売り
1号店 各種カード(MTG)／同人誌・イベントカタログ
2号店3F.4F 新書フロア/最新のコミックが即日入荷、あきらめないで虎にはあるかも
3号店 同人誌フロア/同人誌・同人ソフト・同人アイテム
4号店 売り買いフロア／古同人誌・少女写真集・特価本
買い
全国のコミック、同人誌、少女写真集求む!
50冊以上なら着払いOK。詳しくはTELにて
(注)着払いは、成人コミック・同人誌に限る。(03-5256-2019)

NAMENNAYO 猛者♥通信 A DAREDEVIL


AMショウにて、スカロマニア氏と。

押忍。仕事やんないから編集にロボ○ト大戦Fを取り上げられてブルーになっている田渕健康だ。今回の猛者通信は猛者的AMショー特集をお届け。これで最新AM情報をピッぴかちゅう！

田渕健康

ご家庭アミューズメントセンター化97大作戦

家でゲームセンター気分を味わいたい…そんな野望に駆られて基板を購入する者、人はそれをアーケーダーと呼ぶ。しかし、忘れていないだろうか、ゲームセンターに置いてあるのはビデオゲームのみに在らず！そうさ、エレメカだってゲームセンターを盛り上げる一大要素だよネ！

そんなワケで、今回の猛者通信はAMショーに出展されていた、注目のエレメカ群を大紹介！

気に入ったマシーンを購入して、君の家のゲーセン気分を一気に盛り上げよう！そして真のアーケーダーを目指そうぜ！ってゆーか、エレメカって言うと、ゲーセン気分っていうよりアミューズメントセンター気分って感じがするよね。ゲーセンとアミューズメントセンターってどこで線引くか分かんねえけど。


今回の戦場、ビッグサイト。有事にはロボに変身…しそうなデザイン。

まずは全体チェック！

最近のマシンショーのエレメカ傾向として、特に目立つのがプリクラ系統のシール精製マシンが多いということ。

各社様々な趣向を凝らしているが、今の所抜きんでた機種が無いのが現状。まさに今はシール機戦国時代と言える。

今回のショーでは制服姿の女子高生が多数見受けられたのも印象的でした。もちろん、彼女たちの狙いはストライカーズやバドライダーなどの硬派シューティング。早くも自機性能の調べや稼ぎ所のチェックなどを行ってハイスコアに備えていた…というのは軽いギャグで（重い）皆シールマシンでの撮影に燃えてました。

入場料2000円さえ払えば（一般日ね）シールを作りまくれるので、5、6回作ればモトはとれちまうってワケだ。

さらに、ショーオンリーの特製フレームなどもあるので、シールマニアにとってもアミューズメントショーは見逃せないイベントとなりつつあるってカンジですかー（©珈琲ふりーく）。


シールものと並んで、スタンプ機も人気。お姉さん同伴で撮影してくれるトコも。

君の部屋にお勧め！イケてるマシンたち

まず会場で人々の目を引いていたのは岡本製作所の**「大地震館」**。中には実際に部屋が作られており、そこで震度7・5のビッグ・アースクエイク・ショック（コピーより）を体験できるって寸法だ。

70年代ノリの外観が得も言われぬカタストロフ感を盛り上げるのう。家族みんなで楽しめるのもポイント高い。誕生日などにねだって買ってもらうのもいいかもしれないね。

次に紹介するのが泉陽工業製ホラーハウス**「ザ・ダーク」**。


最初の一揺れは超リアル。センサラウンド内蔵だろうか？

屋内簡易型お化け屋敷と言える製品で、中には挑戦者の肝っ玉を冷やしまくる各種趣向がてんこ盛り。

最初に発汗センサーを持って入場し、出口にて発汗度を計測して「恐怖度」をはじき出してくれる親切設計がウリ。

内部のギミックはすべて機械制御でワリとマイルドかな？しかし、油断している所に、いきなり本物の人間（しかも死神スタイル）が出てきてしこたま客を魂消（たまげ）さすというイキな仕掛けになっておる。ちびっ子や小心者は下手すりゃしっこちびるかもね。

ちなみに私は「恐怖度95」でメガチキンの烙印を押されました。ちょほほ。


ザ・ダークの外観。居間に置くには大きすぎるかもしれない。

そして、今回のショーでのお薦めエレメカがコレ！テクモが出展していた電気イス体感マシーン**「ショッカー」**！

イスの脇に付いている鉄棒を握り、流れてくる電流を一定時間耐え忍ぶというサディスティックマシーンである。

実際には鉄棒からは電気ではなく超振動（？）が腕に伝えられる。まるで本当に電気を流されているかのような錯覚に陥らせる地獄のエレメカだ。


これが問題の電気椅子「ショッカー」。罰ゲームと精神鍛錬にもってこい。

私がやった時にはあまりの激しさに「これ、俺の時に限って壊れてるんじゃねえだろうな？」と思ったぐらいである。

実際には一分そこそこのプレイ時間なのだが、電流責めにあってる時には無茶苦茶長く感じられるのもミソだ。ご丁寧に臨界間近になると、椅子の後ろから濛々とドライアイスの煙が出るという泣きたくなるような演出も心憎い。

「漢のプライドが懸かっているから、絶対リタイアできねえよなあ」（ももやん談）

育ち盛りのわんぱく坊やがおられるご家庭、反抗期の息子さんに頭を悩ます親御さんにお勧めしたい一品。情操教育、礼儀作法修得、洗脳にもってこいの優れモノです。

購入予定のない貴方も、お近くのアミューズメントセンターに入荷したならば是非とも体験してくれ！

PSショーにてこの電気椅子で編集部のダメ人間どもが責め苦にあっている様を8ミリに収録したのだが、あろうことかこのテープを会場に忘れてしまいましたテヘ。

拾得なされました方がありましたら、どーかゲーメスト編集部までお送り頂けないでしょーか。

編集のしもでんやももやん、そして私が電気椅子で悶絶している様が収録されている恥ずかしいテープです（死）。

心当たりのある方は猛者通信まで是非ご連絡を！くは。


会場内でマク○イバー発見。よいこはマネすんなよ！

新コーナーっスよ

ジ・アミュージング・ストーリー！

今まで数々のビデオゲームが発売されてきたが、そのほとんどのゲームには「ストーリー」なる、ゲームを画面の外から盛り上げる要素が付随していたはずである。

それらストーリーたちは熱いドラマありバトルあり、ヴィヴィッドな笑いあり、そして涙ありとバラエティに富み、プレイヤーたちのやる気をバキバキに促進させてきた。

中には「ストーリーなんてどーでもいいっしょ」なるラフなセメントゲーマーもいると思うが、まあそれはそれで良し。

んで、その数あるストーリーの中には、人知れず眠る「名ストーリー」、思わずなんじゃあこりゃあぁと目ン玉ひん剥く「珍ストーリー」があったりするわけである。

そこでだ！このコーナーはヒソカに埋もれた「ゲームのストーリー」たちを発掘してみようという、画期的かつ山師的なコーナーである。

皆さんの記憶にあるストーリーの中で、「ゲームはマイナーだと思うが、いいストーリーだった」「このゲームのストーリーはキてた！」とかいうのがあったら、モ通まで送ってくれ。

教えてくれるストーリーは概略でもいいよ。ゲーム名をしっかり明記してね。もちろん、アーケードゲームのみだ。

「実は俺、○○の開発者だったんだけど、あのゲームにはこんなストーリーがあったんだよね」なる自己申告も全然オッケー！

とりあえず参考までに、今回はこのストーリーを紹介しとこうか！

逆鱗弾
タイトー 95年

タイトーが放った縦シューで、3種類の機体（選べるキャラは1P、2P合わせて6人）から自機を選べるのが特徴。

西暦3185年に突如現れたハイブリット生命体「ギアンディガス」！ヤツは『新型時間跳躍エンジン』を吸収し、時を超えての無差別虐殺を始めた！

そうはさせじと立ち上がったのがプレイヤー諸氏6人。ギアンディアスを止めるため、白熱のタイムトラベルバトルが始まった！


逆鱗弾の画面。ゲキリンボムが炸裂中。

…というのが逆鱗弾の大まかなストーリー。しかし、このゲームにはキャラごとにもストーリーが用意されており、しかもどのキャラもかなり濃い上に破天荒。

その中でも、特に極まってるのが1P側3号機の「ディッツァ・セイビス」。宇宙一のプレスリーおたくとのキャッチを持つ彼のストーリーを紹介しとこう。


キメキメのノリノリなセイビス氏。実はいいとこのボンボンだという設定。

「ギアンディアスがタイムトラベルをしたことに疑問を持った彼は**『奴はエルビスを殺し、人類の絶滅を考えている！』**との結論を出した。

セイビスはエルビスを救うために、ギアンディアスに立ち向かう」

どーですかお客さん！全くもって斬新かつ大胆。アンタ激しすぎだあと思わずシャッポを脱ぐ爆熱さである。

このストーリーなみに場外ホームランな隠れた名（迷）作ストーリー情報を待ってるぜ！

ゲームクリエイターたちの知られざるイマジネーションにスポットライトを当てて、今後の業界活性化に繋げようぜ！いやマジで。

とにかく情報提供よろしくねー。

お便りの宛先は
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社3F 猛者通信火炎地獄係

最近さむいＣＭを観ました。進路指導での教師と生徒のやりとりなのだが、どうにも的外れなんだよね。少なくとも教師にあんな口きく奴ぁ、絶対に人生踏み外すって…。あんなＣＭにつっこみ入れてる自分も自分だが…。

PUSH 小特集

あなた好みの本はいかが？
秋の活字の小特集（ゲーム系）

秋の夜長はやっぱり読書。活字に触れて教養を深めましょう…とはいうものの、小説などの読み物って、読み始めるまでにパワーがいるんだよね。しばらく活字から離れていた人は、今回紹介する3冊のようなゲーム的な入り口から入ってみるのはどうだろうか？

まず紹介するのは、『ヴァンパイアハンター〈上〉』だ。タイトルからもわかるとおり、カプコンから発売されている人気格闘ゲームの世界が舞台となっている。つまりはオリジナルビデオアニメーション（OVA）「ヴァンパイアハンター」のノベライズだ。



《かたくなに心を閉ざした超能力少女アニタを連れ、この世を支配する闇の力を葬り去ろうと孤独な闘いを続けるヴァンパイアハンター・ドノヴァン。彼らの後を追うように、ダークストーカー狩りの旅を続けるリンリンとレイレイ。（中略）闇の血を持ちながら、人々を助けるために死闘を続けるドノヴァンに、果たしてアニタは何を見出すのか？そして人間界と魔界を巻き込んだ戦いの行方は？》（カバーより）

本書はOVAのストーリー展開に非常に忠実に進んでいく。それでもページを繰る手に期待が込められるのは、活字で表現されたダークストーカーズやゲーム中の必殺技が新鮮に感じられるのが一因としてあるだろう。世界や各場面での状況などは、OVAよりも細かく描写してあるので、これを読むことによってOVAの理解を深めることもできるはずだ。

これはゲームファンやOVAのファン、そして本をよく読む人も満足できる小説といえるだろう。ぜひご一読を。

著者：竹内誠
定価：510円（税別）
発行：メディアワークス
発売：主婦の友社

さて次の一冊『バトルアスリーテス大運動会②』へいってみよう。

こちらは、ゲーム・OVA・TVアニメなど各メディアで人気を博しているシリーズのノベライズだ。



《南極訓練校での厳しい試練を乗り越え、大学衛星への切符を手に入れたあかり。月面コミューン出身の不思議な少女クリス、気弱な少女アンナなど、新しいチームメイトと共に『宇宙撫子』目指して闘志を燃やすが、大学衛星での生活は、予想していた以上に厳しいものだった。いまひとつ歯車のかみ合わないあかりたちのチームは、ズルズルと学年最下位を低迷する。そして、彼女たちにとって最初の試練『42・195キロ 24時間一本勝負障害物借り物競走』の日がやってきた……。》（カバーより）

大学衛星での訓練の成績と、友情の間で揺れ動くヒロイン「あかり」の心。ここが注目どころだろう…。クライマックスでとったあかりの行動に君はなにを感じる？

そうそう、当然のことながら、もうすでに発売中である「バトルアスリーテス大運動会①」の続刊であるので、そちらを読んでからのほうが内容を楽しむことができるだろう。本書は、ゲーム・OVAのシナリオを担当した倉田英之氏の著となっている。巻末にはその倉田氏とOVA版の監督小沢一浩氏のスペシャル対談も収録されているぞ。興味のある人は目を通してみよう。

著者：倉田英之
定価：510円（税別）
発行：メディアワークス
発売：主婦の友社

そして最後の一冊は『格闘ゲーム リアル研究序説』だ。



これはゲームキャラクターを分析する過程で、格闘技の基礎知識や、さまざまなエピソードが語られ、ゲームファン・格闘技ファンどちらも楽しめるようになっている一冊である。

さて、内容に触れてみよう。本書は全5章で構成されており、順に「リアル格闘ゲームの条件」「パーソナル分析カルテ」「技術別ランキング」「ルール別王座決定戦」「ザ・インタビュー 格闘技とゲームの間」となっている。興味深いのは2章の「パーソナル分析カルテ」だ。この章は、バーチャファイターの世界、ファイターズインパクトの世界、鉄拳の世界、というように細分化されており、各キャラクターの格闘スタイルなどを分析している。

そのほかにも、「アキラの八極拳はB級か」「ジャッキーのジークンドーに疑惑」「まったく効かない、ニーナの掌打」など、ある意味挑発的な見出しが目を引く。

パンチ、キック、投げ&関節技の「技術レベル判定」から、K-1やプロレスのルールで各キャラクターが闘ったらどうなるかなどを、さまざまな角度からランキングにしての発表などもあるので、好きなキャラクターがどんな位置にいるのか探してみるのもいいかもね。

でも気になったことが一つ。この本の著者である東京ポリゴンズ、もう少し修業を積んで成長…いや、ポリゴン数増やさないと格闘技はキツいと思うぞ。個人的に。

著：東京ポリゴンズ／編：木村光一
定価：1200円（税別）
発行：KKベストセラーズ
発売：KKベストセラーズ

どうだろう？気になる本はあっただろうか？

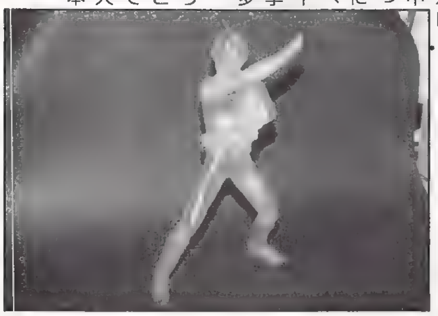
今回は特別に、紹介した3冊の本を各1名にプレゼントします。欲しい人は、ゲーメスト編集部インフォメ「やっぱり秋は読書でしょ」係まで、官製ハガキで送ってください。締め切りは11月28日とします。

OTHERS

フィギュア入手作戦その壱
「とりあえず買ってみる」

さて、「ヒーロー」といったら君は誰を思い浮かべるだろう？きっと数あるヒーローの中でも、もっとも人間に近い彼、「仮面ライダー」を挙げる人は多いだろう。

とはいうものの、これを読んでいる人の大多数は「本で見た」程度の認識なのだろうが…。



今回は、そんな不勉強（？）な君たちにピッタリのアイテムを紹介するぞ。

それは、このSS用ソフト『仮面ライダー作戦ファイル1』だ。じつはこのソフト、東映ビデオから発売されている本格派で、発売直後からファンの間で話題になっている一品なのだ。しかし話題のタネはそれだけではない。

今この製品は、同封されているアンケートハガキを郵送することによって、400名に『仮面ライダー旧1号』のフィギュアが当たるというキャンペーンをうっているのだ。問題なのはそのフィギュアである。件のその品は、世界的にもその技術が認められているトップメーカー「ボークス社」が製作したものなのだ。当然「未組み立て・未塗装」なので君好みに仕上げることができるぞ。ライダーファンだけでなくモデル畑の人も満足できることうけあいだ。

このキャンペーンは12月31日まで行われているので、ファンの人は早いうちに応募しよう。

●問い合わせ：東映ビデオ
03-3545-4519

OPEN YOUR PERCEPTION

ちょっとだけRENEWAL

INFORMATION

PUSH

この1枚がシングルCD17枚分!!
『MAX JAPAN4』で今年のヒット曲はおまかせよん

夜の冷え込みが冬を感じさせる今日この頃、こうなってくると増えてくるのが遅刻…じゃなくてカラオケの回数だよね。ていうか、この時期徹カラは基本みたいなぁ。

…、そんなわけで今回は忘年会に向けてカラオケのレパートリーを増やそうとしている人などにお薦めのCDを紹介しよう。

さて、今回紹介する『MAX JAPAN4』は、ビッグヒット・超話題曲ばかりを収録したウルトラ・ヒット・コンピレーションCDである「MAX JAPAN」の第4弾である。収録曲は今年のベスト曲集といってもいいほどの強力ラインナップ!大ヒットシングル17曲分が楽しめるのだ。年末のカラオケ練習用に一枚手に入れておくといいと思うぞ。

というわけで収録曲をざっと挙げてみよう。

●くじら12号●Shangri'La●LEVEL 4●DNA●Honey●ありがとう●田園●愛はひとつ●LA・LA・LA LOVE SONG●precious・delicious●This Is ANIMETAL●ウルトラ リラックス●さよならゲーム●フラれて元気●V・A・C・A・T・I・O・N●Special Love●大丈夫

とまぁ、米米がいれば篠原ともえもいる、こんなバラエティにとんだアーティストたちのビッグヒット・話題曲が満載なんですよ、これが。

そんなお買い得なこのCD、3059円（税込み）で11月12日に発売予定となっているので、今のうちに予約しておこう。



このジャケットが目印だ。お店で見つけたら迷わずレジへ持っていこう。
おにいさんとの約束だぞ!!

プレゼント

ああ、癒されますぅ…
『98年 ドコモオリジナル 広末涼子カレンダー』をプレゼント

1997年もあと2カ月を残すところとなったわけだ。そしてこの時期話題になるのは1998年のカレンダーだよね。そこで今回は、NTTドコモのオリジナルカレンダーを紹介するぞ。

このコーナーでドコモとくればもはや恒例のアレってことですな。そう、いまや歌にドラマにCMにと大ブレイクを果たした広末涼子ちゃん。そんな彼女の1998年版ドコモオリジナルカレンダーが完成したぞ。

今回は「Natural Sensitivity／ナチュラルな感受性」というテーマでまとめられている。大人の階段を確実にのぼる彼女、その研ぎ澄まされた感性に触れることができるだろう。TVや雑誌で見る彼女とは違った「広末涼子」がそこにいるのだ。

さて、そんなドコモオリジナルカレンダーは、その完成度の高さから非常に人気が高いのを知っているかな？昨年製作された1997年版のカレンダーはかなり高額なプレミアがついたらしいぞ。

ファンならノドから手が出るほど欲しいこの『1998年ドコモオリジナル広末涼子カレンダー』を、今回は5名様にプレゼントしちゃいます。欲しい人は、官製ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・今号の感想を記入して、インフォメ「カレンダー」係まで応募してくれ。このプレゼントの締め切りは11月28日必着。このコーナーにしては長めなので、ガンガン応募するべし。

そうそう、ちなみにこれは非売品でお店じゃ買えないから気をつけよう。



こんなカットもあったりします。どう？欲しくなったでしょ。

『怒首領蜂』第2回開発者インタビュー

祝

ビデオ発売記念　目指せゲーメスト大賞受賞！

『自分たちのやりたいことを、皆さんが受け入れてくれたのが嬉しいですね』

7カ月間もの長期にわたって連載されていた攻略記事が、無事終了した『怒首領蜂』。その役目を十分に果たしかに見えたが、ここへきて再びブーム再燃！サターン版ソフトが発売されるやいなや、売り切れ続出の大ヒット。しかも弊社から、攻略ビデオも発売されることが決定！依然人気が衰えることのないこのゲームを改めて検証する意味で、ゲーメストとしては異例の、第2回開発者インタビューを敢行！
発売後から現在に至るまでの『怒首領蜂』の動向を、振り返ってもらった。

インタビュアー：こーじ（ハチ愛好家）

<出席者>
●IKD
（株式会社CAVE　メインプログラマー）
●神山　聡
（株式会社CAVE　サブプログラマー）
●田中裕之
（株式会社アトラス　業務用広報担当）

発売後の半年間を振り返って

――ゲームが発売されてから、だいたい半年ぐらい経ちましたが、改めて、シューティングゲームとしては根強い人気を保っているゲームだと思うんですが、振り返ってみて、この人気をどう受け止めていますか？

IKD　前回のインタビューのときにもお話ししましたが、作っている側は面白さにそれなりの自信を持って世に送り出した作品なんですよ、『怒首領蜂』は。その面白さの核となっているのは、やっぱり"弾避けの醍醐味"だと思うんです。

シューティングゲームが好きなマニアの方なら、十分に感じとってもらえるんじゃないかと。ただ、そうじゃない一般のプレイヤーの方々にも、この弾避けの面白さを体感してもらえないものだろうか、というのがありました。結局マニアの方々だけに評価してもらったのでは意味がないといいますか…。

――ところが『怒首領蜂』は、一般のプレイヤーにも十分やり応えのある作品になっていましたよね。

IKD　どれくらい一般の人が、この弾避けの面白さを受け入れてくれるかというのが勝負だったので、そこを好意的に解釈していただいた点では、純粋に嬉しかったですね。

難易度やボムの数なども、一般のプレイヤーを考慮した設定にしましたし、その他にもいろんな部分でユーザーフレンドリーなゲーム作りをしたつもりだったんで、それがうまくいった部分もあってホッとしています。

――読者のアンケートハガキを見ても、このゲームが一般のプレイヤーにいかに支持されたかというのがよくわかるんですよ。

「このゲームで初めて1周目クリアが達成できました」とか「初心者にも十分楽しめる難易度で、非常に好感が持てます」など、普段対戦格闘ゲームしかプレイしない人たちにも、すごく受け入れられていたゲームなんだと思います。

IKD　そういうのを聞くとホント嬉しいですね。僕が見に行くゲームセンターなんかは、毎回同じ人たちがプレイされているんで「やっぱりこのゲームは一般の人には受けなかったなぁ」と思っていたぐらいですから（笑）。

――発売してから、ギャラリーが筐体につく光景も見受けられましたが…。

IKD　めちゃくちゃ嬉しいですよね。今まで自分が作ったゲームで、発売直後にギャラリーがついた作品って、この怒首領蜂が初めてだったんで（笑）。

――とにかく、開発者が描いていたイメージの通りに盛り上がってくれたこの怒首領蜂なんですが、唯一の誤算といえば、2周クリア達成の時期が早かったことじゃないですかね？確か前回のインタビューでは、少なくとも半年は2周クリアは達成しないだろうとおっしゃってましたが…。

神山　ええ、そのつもりだったんですが（笑）、やっぱりプレイヤーの皆さんはすごいですね。発売して1カ月くらいで、もうすでに2周クリアした人がいるという話を聞いて「あれれ？」って感じで（笑）。

――うちのハイスコアページでも、Cタイプのショット強化で、6億点もの全国1位スコアを叩き出しているものすごいプレイヤー（DBL-ZKB-NAI-氏）がいらっしゃるんですが…。

神山　もう本当に、常人では考えられないスコアですよね（笑）。こちらはテストプレイのときに、無敵の状態でのプレイで、限界点が何点ぐらいになるか試しているんですが、4億にも満たないんですよ。これが（笑）。6億っていったい…って感じですね。

実は先日、A・Bタイプで全国1位のスコアラーの長田仙人氏のプレイを見る機会があったんですが、やっぱりすごかったですね。しかも「難易度的には、つらいというよりも楽しいですね」と言われたときにはさすがにビックリし

弾避けのこだわり！



敵の攻撃やバランス、弾幕などが絶妙なのは、開発者のお二方が、この部分に徹底的にこだわったからにほかならない。

演出より弾幕



まして（笑）、「上には上がいるんだなぁ」と改めて実感しました。

IKD ただ、いるにはいるにしても、まだまだごくわずかの人たちだと思うんで、2周クリアを目指している皆さんは、今後もあきらめずにガンバってほしいですね。

改めて検証する 怒首領蜂の人気の秘密

――では、改めて、この怒首領蜂の人気の秘密を探っていきたいのですが、一般のプレイヤーにこれだけ支持された理由はどこにあると思いますか？

IKD まぁ、今回は比較的開発の時間にゆとりがあったのと、自分たちのやりたいことをやれたという、この2点に尽きますね。完成した後に「あれを入れとけば良かった」とか「あそこをもうちょっとこうしておけば良かった」というのが、ほとんどなかったんです。

つまり完成版ができた段階で、それだけ納得いくものが仕上がったということなんですよ。

要は、ゲームを作るうえで一番重要な、難易度の調整だったり、敵の配置、弾幕のバランスだったりと、そういう作り込みの部分に圧倒的に時間を割いてこれたのが大きかったと思います。

――どうしても、納期（マスターアップ）とかの関係上、そこらへんの部分って、うまく折り合いがつかないことが多いじゃないですか。「もっとこんなゲーム性を盛り込みたいんだけど、時間の関係上、それができなかった」となってしまうパターンも多いだけに…。

IKD プレイヤーの立場からすれば「ゲーム性やゲームバランスのところに一番時間をかけるのが当たり前じゃないか！」と思うんですけど（笑）、他にもやらなくてはいけないことが山のようにあったりして、かなり納得した形で市場に出せることが、実のところあまりないんです。

怒首領蜂の場合は、その点で非常に恵まれていたと思います。また次に作るときも、こういったスケジュールでできれば嬉しいんですが、そうはいかないでしょうね（笑）。

神山 あとは、システム回りが『首領蜂』の段階ですでに作り上げられていたのも大きかったと思います。システム回りのほうを考えなくてもいいからこそ、その分敵の攻撃や弾幕のことだけを考えられる時間に集中できたんです。それはすなわち、自分がやりたいと思っている部分に大きく時間を割けたということなんですよ。

――2人とも、本当に弾幕が好きなんですね。

IKD そうですね。ラスボスの火蜂にしたって、あれだけの弾幕を画面上に出したいからこそ、あえてボスを小さくしたんです（そうしないと容量の関係で表現できないため）。

本当は第1形態の巨大な蜂が最終ボスのイメージだったんですけど、あの大きさだと、激しい弾幕が演出できなくなってしまうんです。それで結局、弾幕とボスの威圧感、どっちを取るっていったら「やっぱり最後は弾幕でしょ！」ということになって…。デザイナーの方は唖然としてましたけど（笑）。

〝つなぐ面白さ〟という発想をもっと評価したい！

――我々ゲーメスト編集部が、このゲームに対してものすごく評価しているのが「GET POINT」システムなんですよ。このシステムって、クリア重視のプレイヤーが、自然とスコアに関心を持っていけるような、素晴らしいシステムだと思うんです。現に読者の中でも、怒首領蜂で〝つなぐ面白さ〟を覚えて、初めてスコアに関心を持つようになりましたという意見が多いんですよ。

IKD あぁ、それはなんとなくわかります。

――クリア重視のプレイヤーって、スコアは全く意識しないでプレイしますよね。でも、HIT数については、終盤の面に行けば行くほど自然につながったりするんで、「ハイスコア狙うのは無理でも、つなぎはどこまでできるか頑張ってみよう」みたいな感じで、だんだん盛り上がってくるんです。で、HIT数が増えれば増えるほど、スコアもどんどん上がっていくんで、すごく自然な形でスコアに興味を持てるようになるんですよね。これって、ホント画期的なゲーム性だと思いますよ。

IKD いや、そこまで言ってもらえるとありがたいですね。元々は首領蜂のときにあったシステムなんですけど、面白さに幅が出るように、かなり改良したんです。

――怒首領蜂のオリジナル性の象徴ともいえるゲーム性だと思いますね。かくいう私も、このゲームで〝つなぐ面白さ〟にハマッてしまって、初めてスコアに目覚めたんですよ（笑）。

IKD 実は私もクリア重視タイプのプレイヤーなんですよ。だから私みたいに、スコアとか全然興味ないプレイヤーでも楽しめるように、前回よりもつなぎやすくするようにしたんです。

つなぐ面白さ！

神山 逆に私は、スコア重視のプレイヤーなんですよ（笑）。だから、前作以上に稼ぎが熱いシステムにしてみたくて（笑）、つながったときに「オー、スゲェー」といえるぐらいの最大HIT数を出せるようにしてみました。しかも派手に見えるように（笑）。

つなげる人は極限までつなげられるし、つなげない人でも、知らないうちにつながっていて、ついつい狙ってみたくなる。結果的に、クリア重視のプレイヤーも、スコア重視のプレイヤーも両方楽しんでもらえる、理想としたシステムに近づけられたのではないかと思います。



GET POINTシステムは、シューティングに新たな面白さを与えた、素晴らしいゲーム性であると評価したい。

――ということは、両極に位置するお2人が、お互いの満足度を目指すべく改良を重ねたからこそ、このように素晴らしいシステムに生まれ変わったというわけですね。

IKD 前作のときに、友人からも「もっとつながったほうが面白いよ」って言われたんです。だから今回は、前作よりも親切で、しかもゲーム性として面白味のあるシステムに改良できてるかな、と。

怒首領蜂
第2回　開発者インタビュー

目指すはゲーメスト大賞!?

―サターン版のソフトの発売、ビデオ化決定と、ここへきて再び盛り上がってきている怒首領蜂ですが、こうなると当然意識するのは、ゲーメスト大賞となってくるんですが…（今号にて募集開始。ハチマニアなら、絶対に一票を！）。

ＩＫＤ　たぶん全然関係ない世界なんじゃないですか（笑）。

―まぁ、でもベストシューティング賞なら？

ＩＫＤ　いただけるのならそれはそれで本当に嬉しいんですけどね。でも、今年は『Ｇダライアス』があるじゃないですか（笑）。あの演出力というか見せ方は、本当に凄いと思いますよ。

―でも、ゲーム性のクオリティなら、怒首領蜂も負けてないと思いますよ。

ＩＫＤ　う～ん、どうですかねぇ。怒首領蜂のことを気に入ってくれた人が純粋に評価してくれれば、それで十分嬉しいですよ。

神山　まぁ、自分たちの場合、弾数優先って感じで作っていましたから（笑）。こちらが面白いと思って盛り込んだ部分を賛同してくれる方が、どれくらいいるかにかかってると思いますが…。

―では最後に、前回のインタビューでもお聞きしたんですが、ケイブさんの次回作はどんな感じで進んでるんでしょうか？非常に気になるとこですが…。

ＩＫＤ　これが…、まだ現時点ではなんとも言えないところで（笑）。まぁ、首領蜂シリーズではない、新しい流れを作れるシューティングを目指して開発を進めている最中なんですが…。とにかく皆さんの期待を裏切らないような作品を作りたいとは思ってます。

神山　まぁ、私のスタンスとしては、ＩＫＤさんさえ「怒首領蜂の続編を作ろう！」といえば、私はいつでも作る準備があるんですけどね（笑）。

ゲーメストビデオ『怒首領蜂』発売決定！

怒首領蜂ファンの読者から、もっとも熱望されていたのが、攻略ビデオ。そう、いよいよ、ゲーメストビデオとして発売されることが急遽決定した。

発売は11月中を予定しているが、なんせ『バトルガレッガ』以来のシューティングゲームの攻略ビデオだけに気合も十分！1周目から2周目最終面までバッチリ攻略していくうえに、インタビューでも話題になった、つなぎのコツ（コンボパターン）もしっかりフォローしていくつもりだ。

今まで何回プレイしても、一度もその姿を見ることのできなかった火蜂…。そして、ここまで到達していながら、決して倒すことのできなかった火蜂…。

このビデオを見れば、怒首領蜂のすべてがわかる！永久保存版ともいうべき、このビデオ。絶対に買って損はないぞ！

近日登場



乞うご期待

Forever DO-DONPACHI!

第2回 「電車でGO!」のメディア浸透度を探る ―後編―

インタビュー／W川島　営業推進課　川島　卓様
広報宣伝部　川島孝夫様

テーマ

「年末のコンシューマ版の移植も決定したんで、まさに1年がかりのプロモーションです」

前回はAOUショー出展およびゲーム発売に至るまでのエピソードを中心に聞いてみたが、今回は、発売後から現在に至るまでの、電GO!の盛り上がりぶりを振り返ってもらうことにした。

いよいよテレビ進出 全国ネットで電GO!が

――AOUショー出展後の3月、すぐさまゲーム発売となったわけですが、反響はいかがだったでしょうか?

川島卓（以下川島A）　ショーであれほどまでに人気が出るとは思わなかったんで、全国のオペレーター・ディストリビューターの注文に、筐体の生産が追いつかないという状況がしばらく続いちゃいまして…。「嬉しい悲鳴」とは、まさにこういうことを言うんだなと思いましたね（笑）。

川島孝夫（以下川島B）　ゲーム発売と同時に、雑誌・新聞等の取材が膨大に増えましたね。毎日取材でギッシリという感じで。

――そういう中で、いよいよテレビにも進出となったわけですが、確か「ズームイン!朝」だったかと思いますが、この経緯は?

川島A　前号でもお話しましたが、発売直後にまず、関西方面のほうで盛り上がりまして、向こうの新聞で何回か取り上げていただいたんです。

ゲームセンターでのそういった光景とか、新聞で取り上げているのを見たよみうりテレビ（日本テレビ系列の在阪局）の関係者が「これは面白い」ということで、番組で扱ってもらえることになったんです。

――我々も拝見させていただいたんですが、やっぱりテレビの効果は絶大だなと思いましたね。司会の福留さんが「今度は私もぜひやってみたいと思います」と言ってくれたときは、自分のことのように嬉しかったですよ（笑）。

川島B　業務用のゲームがテレビで取りあげられることって、そう滅多にあることじゃないですし、全国ネットというのも大きかったですね。パブ効果はありましたよ。

イベント開催決定 電GO!ブームピークに

――そしていよいよ、5月から6月にかけて、大阪・東京の2カ所において、電GO!初のイベント「運転士は君だ!祭り」が開催されたわけですが。

川島A　長時間だったにもかかわらず、たくさんの人に集まっていただいて、おかげさまで大盛況のイベントとなりましたね。

――メインとなった「GREAT運転士決定戦」も、白熱の好勝負になりましたね。

川島A　あれも裏話があるんですが、やっぱり電GO!の場合、対戦格闘ゲームとは違うんで、短い時間で勝負を決めるみたいなものは、現存の仕様では入ってないんですよ。

どうしようかな、と、かなり悩んでいた時期があったんですが、そんなときに開発の菊池が、「川島さん、今度㎝単位で停車できるモードを作ってみたんですけど、どうでしょう?」と、『GREAT運転士』モードのソフトを偶然作っていたんです（笑）。それを見て、イベントの成功が確信できましたね。これは面白くなる、と。

コンシューマ版発売決定 電GO!人気は止まらない

7月には、このイベントで好評を博した、雪降りモードが入っている「電車でGO!EX」の発売。そして9月には、プレイステーション版で電GO!が移植されることになりましたが。

川島B　発売は12月を予定しているんですが、このコンシューマ版の発売によって、電GO!はホントに、1年がかりのプロモーションとなってしまいましたね（笑）。

川島A　近々テレビでもCMが流れるかと思うんですが、ぜひ見てください。かなり笑える内容になっていますんで。

――まだまだ電GO!の旅は終わらないといったところでしょうか?

川島A　そうですね。とりあえずブームも一段落着いた感がありますが、末永く応援していただければと思います。

ここまでのものは業界初!?



緊急連載企画

電車でGO!は続くよドコまでも

電GO!マニア必見のこの企画。前回に引き続きタイトー広報のW川島さんインタビューと、これまで各メディアに露出した完全記録を一挙掲載。これはもう永久保存版か!?

担当：スー
編集：こーじ
協力：(株)タイトー広報宣伝部



電車でGO!を取りあげた、媒体一覧

実はこれほどまでにも!! これが「電車でGO!」メディア進出一覧表だ!!

圧倒的な量!!

左の表は、タイトーさんからお借りした資料をもとに作成した「メディア別電車でGO!媒体一覧表」だ。その数はご覧になっていただければわかるように、いまだかつてアーケードゲーム業界では、ほかに例を見ないほどの圧倒的な物量となっている。

新聞、雑誌、テレビ、ラジオと、これだけのメディアに流通すれば、いったい世間にどれほどの影響力をもたらしたのかは計り知れない。

〈雑誌(ゲーム誌は除く)〉

- ●レールマガジン　2月号
- ●an　3／12号
- ●Kansai Walker　4／16〜19号
- ●Tokyo Walker　4／22号、6／3号
- ●じゃらん　5／7号、9月号
- ●PC-DECO　6月号
- ●日経エンタテインメント　6月号
- ●BART　6／9号
- ●モノマガジン　6／16号
- ●ログイン　6／20号
- ●ラピタ　7月号
- ●イイジャン　6月号
- ●マイバースデイ　6月号
- ●月刊EQ　7月号
- ●カワイイ　7月号
- ●ファイン　7／1号
- ●セブンティーン　7／1号
- ●DIME　7／3号
- ●週刊ポスト　7／7号
- ●週刊プレイボーイ　7／1号
- ●キャラコママ　8月号
- ●フライデー　8／8号
- ●フラッシュ　7／29号
- ●DE　8／1号
- ●週刊アスキー　7／14号
- ●セブンティーン　7／1号
- ●リクルート360　6／13号
- ●新宿プラスワン　7／5号
- ●デューダ　7／9号
- ●ぴあ　7／7号
- ●ビッグコミックスピリッツ　7／14号
- ●クイックジャパン　14号
- ●サウンドマーケット　6／16号
- ●鉄道ダイヤ情報　7月号
- ●鉄道ピクトリアル　9月号
- ●テクノサルス　8月号
- ●アエラ　8／4号

〈新聞〉

- ●大阪新聞　4／8付
- ●週刊玩具通信　5／19付
- ●朝日小学生新聞　5／20付、6／4付
- ●朝日新聞　5／22付、8／6付
- ●スポーツニッポン　5／22付
- ●産経新聞　5／23付、7／23付
- ●日本工業新聞　5／23付
- ●日刊スポーツ　5／24付、5／26付
- ●毎日新聞　5／26付
- ●報知新聞　5／28付
- ●四国新聞　5／28付
- ●日刊ゲンダイ　5／30付、6／23付
- ●岐阜新聞　5／30付
- ●琉球新報　6／4付
- ●山陰中央新報　6／10付
- ●交通新聞　6／20付
- ●東京中日スポーツ　7／8付
- ●北陸中日新聞　7／8付
- ●西日本スポーツ　7／15付
- ●日本経済新聞　7／17付

〈テレビ・ラジオ〉

- ●ズームイン！朝(日本テレビ)　5／1放送
- ●FMソフィア(TOKYO・FM)　5／15放送
- ●スーパーJチャンネル(テレビ朝日)　5／16放送
- ●ニュース(TBS)　6／2放送
- ●トゥナイトII(テレビ朝日)　6／3放送
- ●本気でHOT WAVE　6／14放送
- ●サンデージャングル(テレビ朝日)　6／29放送
- ●ザ・ヒューマン(フジテレビ)　7／2放送
- ●FM青森　7／3放送
- ●ニュース23(TBS)　7／30放送
- ●おはようクジラ(TBS)　7／31放送

※タイトー広報宣伝室調べ
これら以外も多数あり。ス、スゴすぎる…。

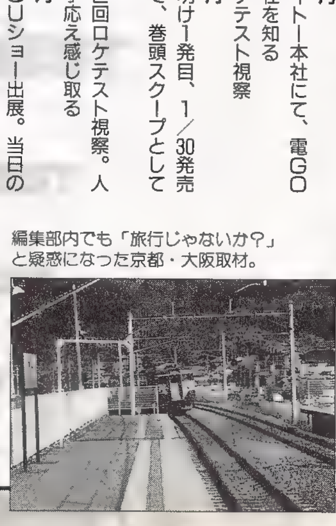


見よ！これがタイトーよりお借りした、電GO！媒体資料一式だ。

ゲーメストで振り返る『電車でGO!』の軌跡

下の表は、我々ゲーメストが「電車でGO！」を追跡してきた道のりを表にしてみた。大型筐体物というジャンルで分類すると、アンケートでもここ10年では異常なほどの支持率をマークし、ついには大型筐体初のゲーメストムック発売の快挙まで成し遂げた。

そして全路線攻略は終了したにもかかわらず、このような企画が再スタートするなど、ゲーメスト本誌でも大型筐体ではまったく考えられない、異例の処置が施されている。



編集部内でも「旅行じゃないか？」と疑惑になった京都・大阪取材。

●12月
・タイトー本社にて、電GOの存在を知る
・ロケテスト視察

●1月
・年明け1発目、1／30発売号にて、巻頭スクープとして紹介
・第2回ロケテスト視察。人気の手応え感じ取る

●2月
・AOUショー出展。当日の号外でも、堂々の**4位を記録**する人気ぶり
・京都・大阪**「各駅停車電GO！の旅」**へ出発。この取材の目的は、ゲーム中に登場する山陰本線、東海道本線の雰囲気を実際の風景写真で味わってもらおうというもの。実は「旅行」との説も…（笑）

●3月
・**ゲーム発売開始**
・3／15発売号より、山陰本線の攻略開始
・3／30発売号にて、早くも開発者インタビューを敢行

●4月
・4／15発売号より、山手線、東海道本線の攻略開始。世間ではちょっとしたブームになりかけていたこともあり、編集部にも取材が殺到

●5月
・26日に、電GO！初のイベント**「運転士は君だ！祭り」**を、JR大阪駅構内にて開催。大盛況を博す
・東スポのトレンド・ランキングで、電GO！が7位に。すでにゲームの枠を超え始めてきた感があった

●6月
・1日に、東京・新宿ステーションスクエアでも「運転士は君だ！祭り」を開催。**のべ5000人以上の人が集まる一大イベントに**
・6／15発売号より、デフォルト路線の中で一番難しいといわれている、京浜東北線の攻略開始

●7月
・ついに大型筐体ゲーム初の、**電GO！ムック発売**。企画ページ充実の1冊に
・7／30発売号にて、雪降りバージョンが楽しめる「電車でGO！EX」を紹介

●8月
・8／30発売号にて、隠し路線・山陰本線EXの攻略

●9月
・9／15発売号より隠し路線・東海道本線EXの攻略開始
・プレイステーション用ソフトとして、**コンシューマ版への移植が決定！**

●10月
・緊急連載企画「電車でGO！は続くよどこまでも」がスタート！

終着駅はまだ見えず！

電車でGO!は続くぞ!!

鉄道ピクトリアル（9月号）



「電車でGO!」開発記

ゲーム内容について

まさに電GO！の開発者である、プロジェクトリーダーの齋藤氏自らが語る開発日記。ご本人が書かれているためか、どのインタビューとも一風変わった印象を受ける。

しかも文章からにじみ出てくる「齋藤さんらしさ」が非常にイイ。電GO！マニアを自負するなら、必ず読んでいただきたい記事の一つだ。

注目すべき箇所は、開発スタッフ全員に、交通博物館の見学を義務づけている点。徹底したこだわりを裏付けるエピソードだ。

朝日小学生新聞（5月20日付）



朝小探検隊

地下鉄・飛行機・船

本物を実感 乗り物模擬装置

ゲームセンター用も登場

記事の内容は、全国各地に設置されている電車や飛行機などのリポートだが、その中で誰でも手軽に楽しめるものとして、電GO！が紹介されている。子供なら、一度はあこがれる職業の一つで、その夢をかなえてくれる功績は大きい。親子連れで電GO！を楽しんでいる風景は、各地でも多く見られた。

電GO!アンタはエライ!!

そのあまりにも膨大な情報量のため、2回に分けてお送りしてきた「電車でGO!メディア進出度を探る」いかがだったでしょうか!?そのマニアックな内容にもかかわらず、やはりここまで世間の人に愛されたゲームも珍しいと思うし、いまだに老若男女を問わず、いつでも誰かがプレイしているその凄さは、しつこいようだが、ここ最近の大型筐体モノではそうそう見られなかった現象だろう。

雑誌などを注意して見ていれば「アッこんなところに!!」と思うようなところで見かけることもあるし、これで電GO!は終わりのハズもなく、まだまだこれからも各メディアに顔を出すことだろう。しかしその蔭には、たくさんの人の地道な努力があることもおわかりいただけら幸いです。

次回の「電GO!は続くよ…」は

さて次回は、電GO!をまだまだ盛り上げていくために、一部ではやっている新しい遊び方「GREAT運転士モード」の紹介と、「電車でGO!でGO!GO!GO!」イベントの東京地区優勝者深津さんに聞く、「運転評価100点への道!!（仮）」をお送りする予定。

この「電車でGO!は続くよどこまでも」のコーナーはまだまだ盛りだくさんの内容で展開していくので、楽しみに待っていてほしい。ご意見、ご感想なども待っているので、このコーナー宛てでよろしくお願いします。それではまた!!

いよいよ始動か!?点数稼ぎ!!

ロストワールド

"理想を目指してSNIPE SHOT!〃

さて、そろそろ始めますか点数稼ぎ。とりあえず今回は1面、まず恐竜の出現位置を覚えるのが先決だぞ。

担当：キャサ夫

ガンシューティングというジャンルの中では、比較的難しいものとなるロストワールド。発売されてから早3カ月が経つ今、まだまだ1コインクリアならずというプレイヤーが多いんじゃないかな。

でも大丈夫。ここで諦めるのはちょっと待て—今回から始めようとしている点数稼ぎ攻略を読めば、クリアできる確率もかなりアップすること間違いなし！

では、点数稼ぎについてのポイント、恐竜の出現位置などを説明していこう。

点数アップの秘訣

前号、前々号で紹介された点数システム及び恐竜についての得点。読んでいない読者もいると思うので、念のためもう一度説明させてもらおう。

基本的に恐竜につけられている得点は100点（単体）となり、そのほかサイト（体力ゲージのついた大型の恐竜、T-REX。イベント時などで現れる）などは50点。細かいところを挙げると、T-REXのサイト以外、つまり胴体にショットを当てたとき。これは削りとなって10点ずつ加算されていく。道中にある箱、看板、ガラスなども設定された得点がついているぞ。

さて、設定された得点は以上の通り。通常に考えれば得点を稼ぐには出現した敵をただ倒していればいいと思う。しかし、ロストワールドにはそのほかの得点システムが追加されている。このシステムが点数稼ぎに重要なポイントとなってくるので、忘れずに覚えてほしい点だ(前号参照)。

それでは簡単にそのシステムを紹介しましょう。

●HIT、ECHO SHOT（1倍）

通常ヒット、または物（箱、看板etc…）を破壊したときの表示がこれ。倍率は1倍だ。

●LONG RANGE SHOT（1・2倍）

遠間にいる恐竜にヒットしたときの表示がこれ。倍率は1・2倍。

●TRICK SHOT（1・3倍）

恐竜を倒した、または物を破壊した次の瞬間連続で恐竜を倒すとこれ。ガンを乱射した場合などありがちな表示だ。

●QUICK SHOT（1・5倍）

画面内に出現した恐竜を瞬時に撃つと表示される。クイックショットの受け付け時間は意外に短く、ちょっとでも遅れると通常ヒットになる。あらかじめ出現位置を覚えるのが重要。

なお、スナイプとクイックが重なった場合は、スナイプショットが優先される。

●SNIPE SHOT（2倍）

恐竜の頭部(顔面)、またはサイトにヒットしたときの表示。点数稼ぎに一番関わってくる得点表示だ。

●ONE SHOT DOUBLE（3倍）

1回のショットで複数の恐竜を倒した場合の表示がこれ。ロストワールド得点システムの中で一番の倍率3倍になる。このポイントはほとんど獲得できるところがないが、チャンスがあるところでは狙いたい。

とまあ、これらがショット後なにかにヒットしたとき表示されるものだ。やはり、理想はワンショットダブルになるが、これはあるポイントでしか狙ってできない。点効率アップを狙うならば、基本的に恐竜の頭部を狙うスナイプショットをできるだけつなげることを考えよう。

忠告として1つ。恐竜を撃って倒していく際、スナイプショットはもちろんのことだが、恐竜に対しショットは必ず1発ということ。なぜなら、ただスナイプショットを単発で取っていっても200点ずつしか獲得できず、これをコンボ（つないで）していかないと意味がないのだ。この得点の具体的な計算の仕方は表を参考にしてもらうといいだろう。

なお、コンボ内にHIT、ECHO SHOTは加算されず、コンボが決まっているときにこの2つのショットが決まってしまうとスナイプショットコンボにリセットがかかってしまうので覚えておこう。

恐竜の特徴

ロストワールドで出現する恐竜の攻撃は噛み付き、または体当たり（突進）が基本的な攻撃だ。なかにはステージ1に出現するエリマキトカゲのようなやつが唯一飛び道具（毒を吐く）を撃ってくるというのもある。ここで言いたいのは、これらの攻撃を簡単に回避することが可能ということだ。そこで挙がるのがスナイプショット。

頭のほうでもちょっと触れているが、恐竜は音やその状況に敏感。仲間が頭を撃ち抜かれたり、近くで爆発などがあると必ずそちらのほうを向いて確認する。つまり、恐竜の攻撃ラッシュになっても常にスナイプショットを取っていれば、次の恐竜を撃つための余裕ができるワケ。これは毒を吐いてくるエリマキトカゲの場合も同じことが言えるので、かなり重要なことかと。まあ、忘れないようにしておいて損はないだろう。

それでは早速"ステージ1〃恐竜の出現位置を紹介しつつショットの順番などを説明しよう。



恐竜の頭にヒットすると「ン!?」と一斉に横を見る！これ特徴。

STAGE1 THE LAW OF THE JUNGLE（前半）

ステージスタート直後、画面中央から恐竜が2匹出現。ここはまず、右に建てられている壊れかけの家の右側にパワーバー（3つ集めるとライ

各SHOTの基本点への倍率

HIT,ECHO SHOT	1倍
LONG SHOT	1.2倍
TRICK SHOT	1.3倍
QUICK SHOT	1.5倍
SNIPE SHOT	2倍
ONE SHOT DOUBLE	3倍

特殊HIT（HIT,ECHO以外の）でつないだときの得点の入り方

ラプトル(1匹目)をSNIPE!　基本点**100**点の**2**倍で**200**点!

続けてラプトル(2匹目)をSNIPE!　基本点**100**点の**2**倍+**100**点の**1**倍で**300**点!

続けてラプトル(3匹目)をSNIPE!　基本点**100**点の**2**倍+**100**点の**2**倍で**400**点!

続けてラプトル(3匹目)をSNIPE!　基本点**100**点の**1,3**倍+**100**点の**3**倍で**430**点!

続けてラプトル(5匹目)をONE SHOT DOUBLE!　基本点の**3**倍+**100**点の**4**倍で**700**点!

※HITが続く「コンボ」で点数が入ると理解しよう。

信じるモノは救われる、信じるモノは騙される

あなたはどちらを信じますか？ラマン攻略

ファアップ）があるので、その家の窓を4枚あらかじめ割る。これで正面に出現した恐竜2匹の動きを止めることができるので、そのまま左の恐竜をスナイプ。続けて右もスナイプ。



ゲーム開始同時、右にある建物のガラスを壊し恐竜の気を引く。



で、動きが止まったところを狙い撃ちでスナイプショット×2。

ここでちょっと時間ができるので、パワーバーを回収だ。ちなみにパワーバーの当たり判定はかなり小さい。

回収と同時くらいに、その建物上に恐竜が出現。ここはスナイプを狙うより、出現同時かヒットさえすればロングorクイックを獲得可能。スクロールが始まり、やや



小さい当たり判定のチョコレートは早めに取りたい。

前進。画面左から2匹の恐竜が右に移動してから突進してくる。右から丁寧にスナイプショット。次に左前方から恐竜が…。こいつも落ち着いて近付いてくるまで待ち、スナイプを狙えば問題ない。ここまでがステージ1前半の小手調べだ。

視点は大きく右へ旋回、茂みの中から恐竜が右、左と計4匹出現。慎重に狙えば難なくスナイプ×4って感じ。

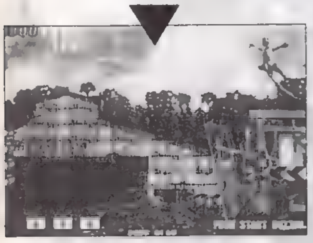
ここからさらに右へ視点が移動すると人が3匹の恐竜に囲まれている。一番最初のイベントだ。まず1匹目、中央



いきなりアップで出現するが、落ち着けばなんの問題もない。

の恐竜をショット。次に左、右という順番でスナイプを狙えば大丈夫。結構アップで出現するが、攻撃までの時間が意外に長いので落ち着いていこう。「この探知機でイアンとサラ2人の所在がわかるはずだ……あぶない!!」

視点が左に急速移動。左手前から順番に恐竜が計5匹走



その上に1匹出現。ヒットすればロングショットだ。

ってくる。ここは一番左の恐竜の出現の仕方が不確定で、スナイプが非常に狙いづらいので注意。1匹目さえスナイプできればほかの恐竜の動きを止められ、ちゃんと狙えるのでだいぶ楽になる。この5匹を倒すと…。



結構忙しい場面。左からスナイプを狙いつつ対処しよう。

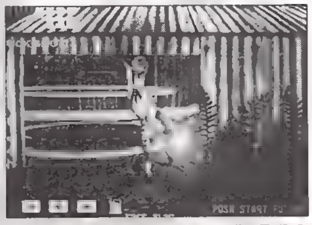
「HELP!」

なぜか先ほど助けた人が再び恐竜に拉致されそうになっているではないか!?恐竜を撃ちたいが、上の木が邪魔で難しい。かといって恐竜の下部を狙っても、人にヒットした場合ライフが減るので怖い。さすがにここだけは回数をこなしてその場所に慣れてもらうしかないだろう（ゴメン）。一応目安を言っておくと、画面中央やや右下に照準を…でも練習してくれ。



腕の見せどころ。天国（増）か地獄（減）かだ。

ここまで道中だいたい4分の1を攻略。再び車でスタート地点から正面にある大きな建物まで前進する。建物に着く瞬間、左から恐竜が1匹走ってくる。ここはいろいろやり方があって後ろにあるドラム缶を破壊してトリックを取るか、放っておいて突進してきたところをスナイプ。理想としては後々のワンショットダブルがあるので、スナイプがお薦め。



ドラム缶を爆発させてトリックを取るのも1つの手。

視点は左へ移動。奥から2匹の恐竜が置いてあり、クイックがベスト。次に左から恐竜が再び2匹。ここは早めに左のやつからスナイプを取っていきたい。ちなみにスナイプがつながっていない場合はここでECHOを取ってもぜんぜん構わない。さて、これで再び建物の正

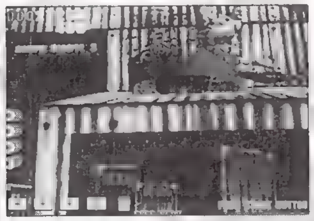


箱の裏から出現する恐竜2匹はクイックで始末したい。



そうすれば次、左の恐竜へつなぐことが可能。

面へ移動。ドラム缶があった（ある）位置の両脇、右、左と2匹恐竜が出現する。理想はドラム缶を爆発させ、ワンショットダブルで3倍を取ることだが、ドラム缶がない場合は右から的確にスナイプで…。この2匹を倒すとすぐその上、屋根の上から1匹襲いかかってくる。あらかじめ出現位置を確認し、クイックショットを取ろう。



下の2匹を倒すといきなり屋根の上から…。忘れがちだぞ。

エリマキトカゲは開いたときが大チャンス!

大きな建物を過ぎた時点で道中内容的に半分はきた。で、ここがステージ1最大の難所。毒を吐いてくるディロフォサウルス（トカゲ）だ。ここは慣れないとダメージをくらいやすいポイント。トカゲの攻撃そのものは食い止めることができず、毒を吐かれる前に倒さなくてはいけないのだ。

で、攻撃を未然に防ぐ方法だが、絶対にトカゲの頭部にヒットさせること。つまり、スナイプが前提になるワケだ。もし、通常ヒットになってしまった場合、このときはトカゲの攻撃は止まらず。一応、かなりの早さで出現したトカゲを一掃すれば可能かも…。

とりあえず、ここは数回に渡ってトカゲが出現するが、一番初めはランダムで4〜5匹現れる。基本的にトカゲは一斉にエリを広げるので、どれか1匹に集中してエリを広げたらスナイプを取れ!

その要領で1匹ずつ倒していけば時間はかかるが、確実だし点効率もよくクリアができるぞ。



エリマキトカゲの攻撃の瞬間。頭にヒット!



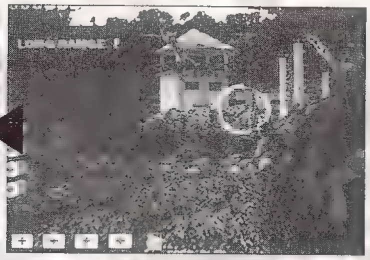
すると、みんなやられたヤツを気にして「ナンダ!?」



気を取り直して攻撃。ふたたび頭を撃つ。これの繰り返しで完璧。

なお、トカゲ地帯でドラム缶が2個置いてあり、うまく破壊できればワンショットダブルで数匹誘爆ができる。高得点ねらいには最適だが、恐

らく狙っている暇がないだろう。これでステージの区切りとなるところへ…。最後、トリケラトプス（大型恐竜）が出現し2匹の恐竜に襲われている。この2匹を倒せば成功…だが、ここはワザと1匹だけ倒して失敗する。


トリケラトプスを襲っている恐竜１匹をロングショット。



残りの１匹は無視！これで失敗。補習面突入だ。

理由は簡単、サクセスで稼げる得点は5000点。しかし、失敗すると再び恐竜が出現するいわゆる補習面のようなものだ。ここへいくと多数の恐竜が出現し、さらにこの面でのイベントもあるため5000点以上稼ぐことができるのだ。だからここは失敗が基本になる。

意外に簡単な補習面は稼ぎポイント

トリケラトプス救助に失敗すると車が横転。そこからすぐ右にある高台から恐竜が4匹出現する。まずはじめに1匹が出現するので、こいつをロングショットで倒しておくのが理想。すると3匹の恐竜がほぼ同時に出現し、こちらに走ってくる。ここは目の前に壁があり、その壁をジャンプして襲ってくるので、中央、左、右の順番でスナイプを取ろう。


１匹目。丘の上から走ってくる。ロングで始末。


残りの恐竜が襲いかかる。右、左、右の順で撃とう。

次はワンショットダブルポイント。恐竜が前後にならんで2匹出現する。で、手前のやつをスナイプショット。すると、後ろの恐竜が立ち止まり、そこに1匹目の恐竜が当たって誘爆する。完璧なシチュエーションだ。ここで一息つきたいが、そうもいかない。視点が右へ急速移動！スタート地点に戻り、中央に恐竜が2匹出現。右、左とスナイプで狙うべし。


前の恐竜をスナイプショットすると、吹っ飛び後ろのヤツは「…」

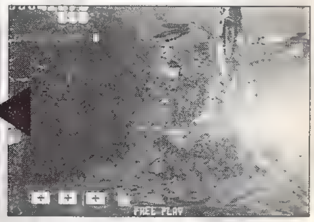

「グエッ!?」てな感じでダブルショットだ。

そのまま今度は視点が左へ急送移動！背景は一気に茂みへ…。ここでは茂みの中から恐竜が多数出現。出現パターンがいくつかあるが、基本的な位置はほとんど同じ。右、左とはじまって計6匹の恐竜が出現した後、人が恐竜に襲われつつ目の前に！

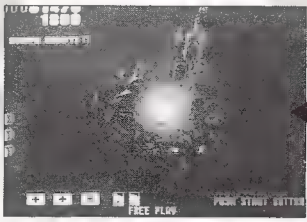
茂みから現れる恐竜は意外に早いので、スナイプを狙いつつ早めにショット。そうすればスナイプが取れなくてもクイックでフォローが可能。で、人は最後に落ち着いて救出だ。ちなみにここでのアイテムは"レーザーサイト"照準が目で見て分かるようになるものだ。

さて、救出後の続きだが茂みの中から恐竜が再び1匹ずつ計3匹が出現。これをクリアすると視点はワンショットを取ったところに戻り、ここにも恐竜が2匹。この2匹は動きがトロイので落ち着けば簡単にスナイプが取れるハズ。

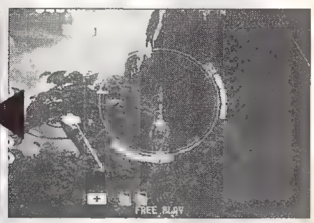
その後、後ろにかかっている大きな木の上を恐竜が2匹渡ろうとする。ちょっと難しいが、動きをよく見てロングを取ろう。


茂みの中から突然出現！早めのクイックショットだ。


６匹目と同時に人も!?慎重に。レーザーサイトがもらえるぞ。

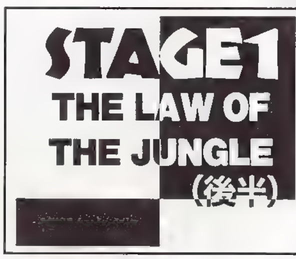

その後、３匹が再び茂みから出現。これで一息つけるぞ。

補習面最終シーンとなるのが次の場面。スタート地点の高台となり、その上には恐竜のボスが…。こいつに照準サイトがつき、ヒットすればイベント終了だ。ここでは周りに恐竜が2匹ほどいるが、気にせず、ボスを狙う。うまくヒットすれば1万点獲得だ。なお、GREAT！という表示が現れたあと、手前にいる恐竜2匹を撃つことが可能。どっちか1匹でも倒すようにしよう。倒せばトリックを取ることができ、点数のちょっとでも足しになるぞ。


こいつがリーダーらしい。こいつを倒せばGREAT！



ついでにザコでトリックショットゲット！（１匹のみ）

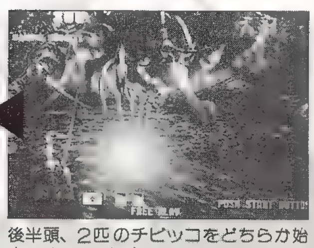


STAGE1 THE LAW OF THE JUNGLE（後半）

もうここまでくればステージも後半。ここからが一番稼げるポイントだ。

大木前まで車で移動すると、その根元には恐竜の無残な死骸が横たわっている。その周りには、恐竜の肉を食いたいあまりに集まったチビッコ恐竜（プロコンプソグナトス）がわらわら…。ここが後半のスタート地点になる。

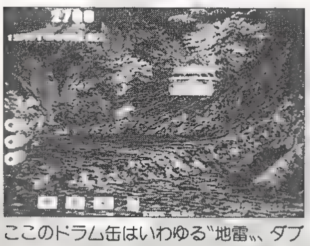
まず、このチビッコ恐竜がこちらに気付き襲ってくる。しかし、1～2匹の攻撃なので実はたいしたことがない。一番初めのチビッコ恐竜は大抵2匹で攻撃してくるので、まずはどちらか1匹を始末。そこからは1匹ずつピョンピョン跳んでくるようになるので、跳んできたらスナイプを狙う。これを繰り返せばスナイプショットコンボが30前後までいくので、かなりの点数稼ぎになるはずだ。


後半頭、2匹のチビッコをどちらか始末。そこから丁寧に…。


ほら簡単。スナイプ25ヒットもいっちゃった。稼げるぜ！

ここは一応跳んでくる前に倒すことができるが、スナイプを取りつつというのは困難。別に焦らなくても簡単にスナイプを取ることができるし、その数も変わらないので確実に行ったほうがいいぞ。

チビッコ地帯を過ぎると視点は左へ。ちょっと傾斜がか


ここのドラム缶はいわゆる"地雷"、ダブルの狙い目だ！

ったところにドラム缶が1つ。その後ろの茂みから恐竜が4匹連続で出現する。ここ、実はワンショットダブルポイント。ドラム缶を破壊するタイミングによって恐竜を最高4匹、最低でも必ず1匹巻き込むことが可能。もし巻き込めなかったとしても、そのまま直進してくるだけなので、スナイプを取るのがフォローパターンだ。

次に視点は右へ移動しつつ大木左から恐竜が降りてくる。こいつは無視！でも上にあるパワーバーは取るように。さて、まずは右に出現する恐竜を3匹始末。その後、再び視点が左へ移動する。このときはじめの恐竜の死骸後ろから恐竜が右から順番に計4匹出現。右から3匹はクイックショット、一番左はスナイプで倒そう。

安全にやるなら削ってろアタック！"T-REX"

あとは画面左から恐竜が数匹茂みの中へと逃げていってもの凄い重低音（足音）とともに出現するT−REX。追い掛けられ、車で必死に逃げるかたちになる。

T-REX 1回目の攻撃はわりとヌルイ。サイトが3つだ。





お次は横からの攻撃。正面に比べ、ちと難しいぞ。

はじめの攻撃は正面から。近付いてきて、口を開けるとサイトが3つ照準。次にT−REXは画面左へ移動し、横からの攻撃に移る。ここでもサイトが4つ現れる。これが前半の攻撃。

その後T−REXは再び正面へまわり、今度は横たわっている大木に頭突き！すると大木の破片が4つに割れて飛んでくる。ここは左から順番に破壊。サイトが大きいので比較的狙いやすく、ミスすることは少ないはずだ。これでT−REXは諦めたかのように見せ掛けて、霧の中へ…。



3回目の攻撃はちょっとしたイベント。左から撃っていこう

しかし、それは行く手を阻むための先回りだ。いきなり正面から現れ、足を止めた戦いになる。

ここからはT−REXも本気！口を開けたときの攻撃は最高サイト数が5つ。ちょっとでも遅れると体当たりされてしまうぞ。この攻撃がT−REXの体力がある限り続くのだ。そして最後、T−REXのゲージが瀕死状態になったとき、口元に1つのサイトが現れ、ヒットすると倒したことになる。これで、ステージ1は完全クリアだ。



最後の攻撃はサイトが5つ！ここまでノーダメージが試練だ

さて、T−REXの攻撃形態はこんな感じ。サイトだけを狙ってスナイプをつなげていくと、T−REXの攻撃は最終形態になってから4回ほど。しかし、T−REX対面時からT−REXに撃ち込むとゲージを一応減らすことができ、そのおかげで最終形態の攻撃を1回で済ませることができる。

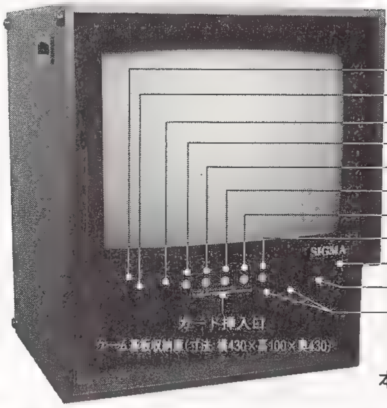
まあ、得点のほうはいうまでもなくサイト重視のほうが断然高い。しかし、クリアを目指すのであれば削りもありかな？

最後に1つ、サイトが現れたときの対処法でアドバイス。サイトが5つくらい現れると、どうしても乱射しつつサイトを狙ってしまいがち。しかし、サイト1つヒットしてしまうと首を振るT−REX。このときに弾を撃ってもそのほとんどが無駄弾。ここは確実に1つずつサイトを狙い澄まし、ヒットしたらリロード。で、顔を降ろすと再び同じ位置にサイトがくるので、このときにまた狙い撃ち…というのに慣れると実は意外に簡単だったりするのでぜひとも練習してもらいたい。

ゲーセン基板の最終兵器V-9

初心者に最適 バーチャもOK

資料ご希望の方は
80円切手2枚を
同封の上、V9係まで
お申し込みください。



本体寸法：横480×高560×奥430

型番V－9　¥99,800

V－9は直接販売しかしておりませんのでご注文は
直接当社にお申し込みください。

V－9の特徴

＊モニター、コントロールBOX、ゲーム基板収納庫の一体化により場所を取りません。接続が簡単です。V－9にΣ8000とゲーム基板を接続するだけです。
＊モニター調整に必要なVRを前面につけていますので調整が非常に簡単にできます。
＊5V/15Aの電源パックを使用していますので大電流の必要なバーチャ等のゲーム基板もOKです。
＊ゲーセンの19インチモニターを使用していますので今までみたいにゲーム基板によってテレビに映らないという問題もありません。
＊縦置き、横置き可能ですので縦スクロールのゲームも問題ありません。
＊RGB21入力がありますのでサターン、プレステ、スーファミ等のRGBコードが使用できます。

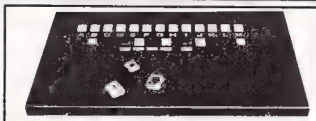


AV－5000の特徴

＊ゲーム基板をテレビに映す装置です。
＊テレビのビデオとオディオに接続するだけですから簡単です。
＊くっきりと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応（別売のS端子が必要）
＊超小型（縦125×横200×奥95）

型番AV-5000　¥26,000

付属品：テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本
注意：本体だけでは使用出来ませんので別売りのΣ8000が必要です



大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)
型番MST-8　¥9,800(350×200㎜)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
R&K 052(732)3874／イエローバッグ 075(343)4860
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630

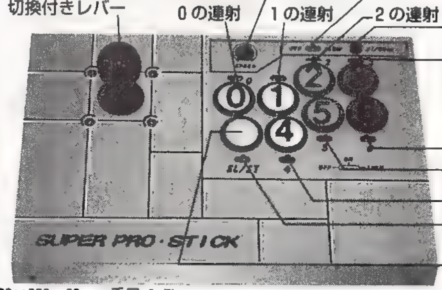
☆☆別売コード☆☆

RGB21コード……¥3,500
RGB15コード……¥5,000
S端子コード………¥2,500
VHFコード………¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

RGB21延長コード……¥5,000
RGB15延長コード……¥5,000

SW設定。同時押しSW設定自由自在のPRO・STICK



寸法 320×220×30㎜　重量 1.5kg

型番 Σ-8000TB　¥15,800

注意：本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

別売コード



Σ8000専用

＊スーパーファミコン用コード(型番SF)……¥4,000
＊ネオ用コード(型番N)……¥2,500
＊メガドライブ用コード(型番MD)……¥4,000
＊2ボタン専用PCエンジンコード(型番PC2)……¥2,000
＊6ボタン専用PCエンジンコード(型番PC6)……¥4,000
＊マスターシステム用コード(型番MM)……¥2,000
＊パソコン用コード(型番PP)……¥1,500
＊コントロールBOX接続用コード(型番AS)……¥2,500
＊サターン用コード(型番ST)……¥4,000

プレステーション用コード　¥4,000
（注意）マルチタップには対応していません

Σ-8000TURBOの特徴

＊別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
＊すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
＊連射スピードを連続的に変えることができます。
＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。

お申込方法

＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番を書いてハガキか、又は、お急ぎのかたはお電話でお申し込み下さい。
＊商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用出来ます。
＊送料は全国一律600円です。
＊代金は商品と引き換えにお支払い下さい。

〒673-05兵庫県三木市志染町広野5-293

シグマ電子

通販部：TEL 0794(84)0476
開発部：TEL 0794(85)1933
FAX 0794(85)6577
営業時間12～21時

こんなミスはするな!

SCUD RACE plus™

ゆっくり走れば安全には走れる。しかし、これではいつまでたっても速くは走れない。冒険も必要だが…

担当：するする

安全運転で! 上級コース

さて上級のコースも少しずつ攻めていきたい。

その第一歩として、どこが危険なところなのかをチェックしていきたい。コース不暗記から起きる事故を検証する形でみていきたい。



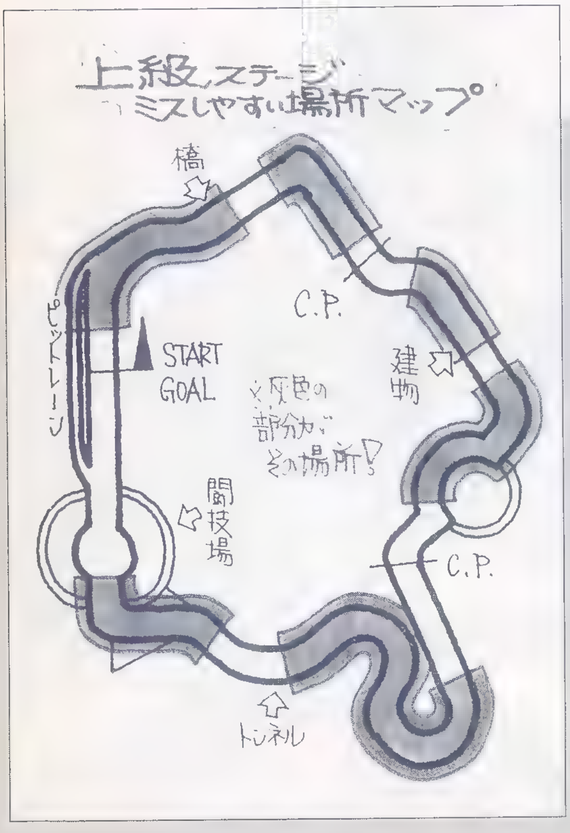
そしてその事故をどうすれば防げるのかを考えていく。

もちろん操作方法も重要なのでそれもみていくぞ!

最初の左、右の攻めすぎに注意!

まずスタートして、登りながら左、右とカーブをクリアし、橋を渡るところまで。

1周目は加速途中なため、それほどスピードも高くないのでライン合わせはつらくないと思う。2周目以降のスピードが出ているときが要注意。





インを攻めてはいるがスピードが…。

少しでも速く走ろうとするあまりインを攻めすぎるってことがあると思うのだが、この左、右のカーブは、イン側がダートになっているため、エスケープゾーンとして使うことができない。少しでも入ると写真にあるように大きくバランスを崩し、大きなタイムロスへつながる。



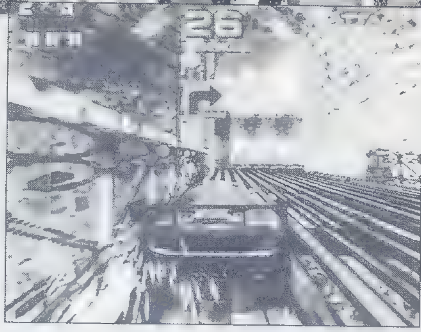
直線的に走るあまりダートの中へ…。

とくに2つ目の左カーブは、直線的に走ろうとすると、前の右カーブで右に寄れなくてそのままダートに突っ込むことがあるので注意したい。

さらに付け加えて、そのままインをキープしようとすると、橋の手前でコースが狭くなる部分でぶつかることもあるので十分に気をつけたい。

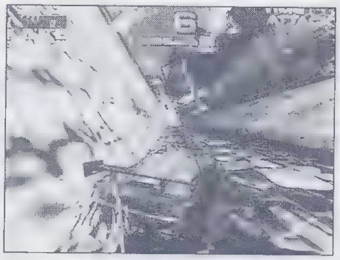
きつい右カーブで気合入れすぎ注意！

橋を渡ったあとのきつい右カーブのところであるが、ここは、狭いところから広いところへ出るところなので、切り込むタイミングが遅いとその広さが使いきれなくなる。



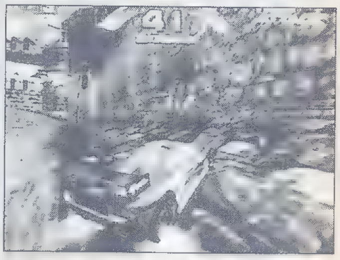
ここでぶつけて減速して曲がるのもアイデア。でも将来は…。

その遅れからラインがどんどんふくらんでいき、一番外側のバンクを登りきってしまうことも！早めに切り込めればこんなことはないのだが。



ふくらみすぎると、こうなる。タイミングを早めて対応したい。

逆にそのふくらむことを恐れてきつめに切り込んでしまうと曲がりすぎてイン側のバンクを登ってしまうことに…。

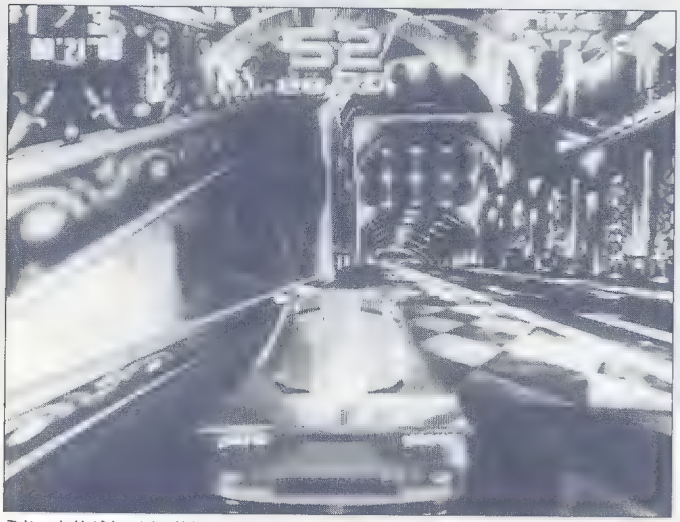


ふくらむのを嫌いすぎるとこうなる。少し緩めれば大丈夫だね。

切るタイミングと量を調整するわけだが、ドリフトさせることで高いスピードを維持させせることも忘れないこと。

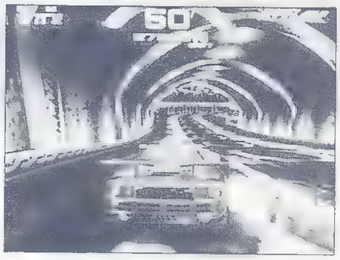
坂のあとのジャンプに注意！

チェックポイントを通過すると軽く左、右とカーブしながら坂を登り、そして建物の中へ入っていくところ。



うわっと前がウィリー状態に！これではコントロールができない！

コースなりに走れば良さそうなところだが、登り坂をかなりのスピードで走ってくるわけだからそのまま走れるわけがない。怖いのはジャンプをしてしまうこと！この対策をしっかりしておかないとかなり危険。

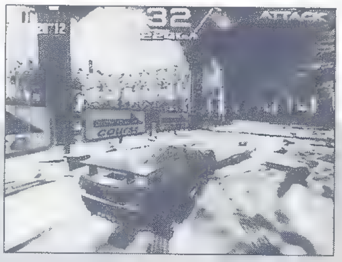


しっかりグリップさせるために少し減速させれば楽勝！

ここは、ミドル寄りで建物内に入ることと、ジャンプする前に直進状態にセットしておくこと。これができていれ

コースの形をしっかり覚えよう

建物内で怖いのは下るところ。スピードがあるのでジャンプしてしまうからで、これにより、着地後すぐ右に曲がれず、ラインからはずれてしまうのだ。その影響は、外へ出るときにも出てくる。



オーバースピードだとこのようにインへぶち当たりにいく！

まずその下りのところだが、その先の右カーブを考え、少し右向きで飛び出すか、ジャンプ前に減速してジャンプを抑えるかしてクリアする。



ここの出口までドリフトを引きずると立て直しが不可能になるぞ！

その下りがクリアできれば出口前の右カーブもしっかりインキープで走る。ここらあたりで少し減速！その先に右カーブがあったあと左カーブがあるのだが、減速をしない

最後の左カーブへ進入でふくらんだためにインの壁にぶち当たってしまうからだ。オーバースピードのため、切り返したときに横Gが多すぎてグリップを失ってしまうからだ。



強引にヘアピンを抜ける？

坂を上りつつチェックポイントを通過したらきっつい右、左カーブのあるところへ。

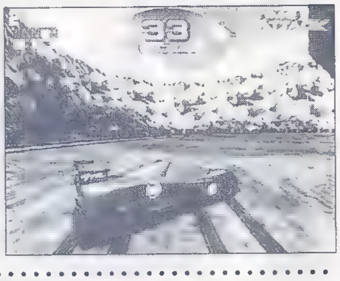
高速で狭いところを走るため、非常に高いテクニックが必要になるが、ここほど幅広のところで苦労するのもまた上級ならでは。

ここをミスする人の多くはオーバースピードによるグリップ力の消失と、未熟な腕によるドリフト走行だろう。

前者は、ブレーキを踏む勇気があればすぐクリアできるわけだが、単純な人は、少しでも高いスピードで―と思うためいつまでたってもそれを実行できないでいる。上手な人は、インを通るために、速く走るために何が必要なのかをその場に応じて考える能力を持っているのだ。その点に立てばここは減速することしか考えられないでしょう―



減速できればふくらむことがないのに…。



でもねこんなクリアの仕方もありますーそんなに速くないけど、わざと壁にぶつかってターンするってのもね。いわゆる「壁ターン」ってヤツ。

トンネル前も要注意！

トンネル手前の左カーブは、その前の右カーブの成功があって初めてまともに走れるところなため、習得が遅れがちなところだ。少し力を抜いてブレーキを踏んであげれば難なくこれるところなんだけど。



全開のまま外側の壁へ…壁ターンへ！

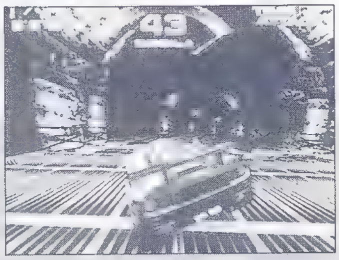
クリアして来れていればそれほどオーバーなスピードにはなっていない。がしかしそこでアクセルを踏むと危険！



ドッカーンとクラッシュするがすぐ向きを変えれば大丈夫！

注意しないといけないのがコース幅が狭くなるということ。ということはふくらむなんてことはできない。ドリフトして加速させようとするとすぐふくらむので、ドリフトグセのある人はかなり注意しないといけないところだ。

それがわかればスピードを抑えればいいだけ。しっかり体勢を直したあとに踏み込めば真っすぐトンネルに入れる。



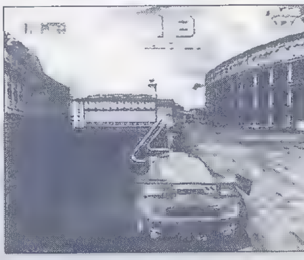
アクセルを早く踏んでしまうとこうなってしまうのだ！

でもそこであせると写真のようにトンネル内でフロントが上がることになるので気をつけたい。グリップ力に注意してアクセルを踏もう。

闘技場入り口はかなり慎重になろう！

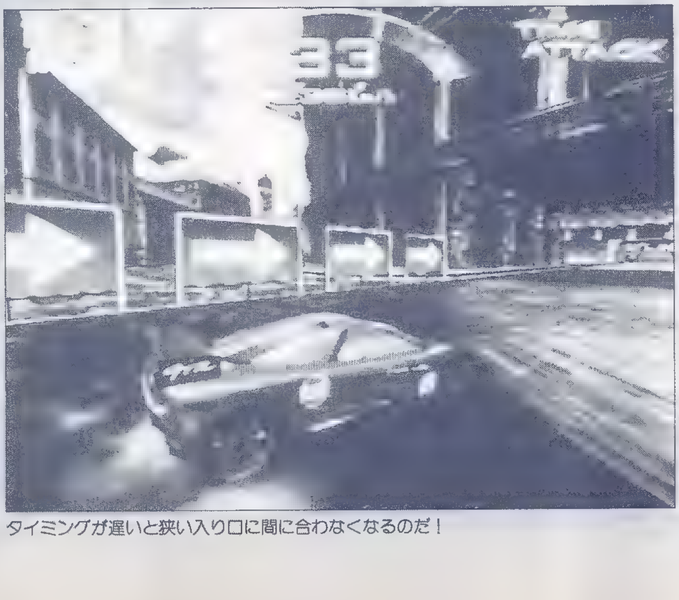
トンネルを抜け、街中へ出たところで闘技場の中へ入るポイントへ。

ここで難しいのは、その闘技場の入り口がえらく小さいということ。この入り口へ、できるだけ滑らかなラインで進入するとなると…難しい！



直進状態にできないと…あれ―クルマが不安定に―怖え―っ―

その手前が広場になっているので、左に振ってから入ればと思うが、それを実際にやるとすぐグリップを失って思いきり左へ飛んでいくのだ！



タイミングが遅いと狭い入り口に間に合わなくなるのだ！

ここを失敗する原因の多くは、できるだけライン弧を大きくしようとするため。左へ振りすぎてしまうからだ。

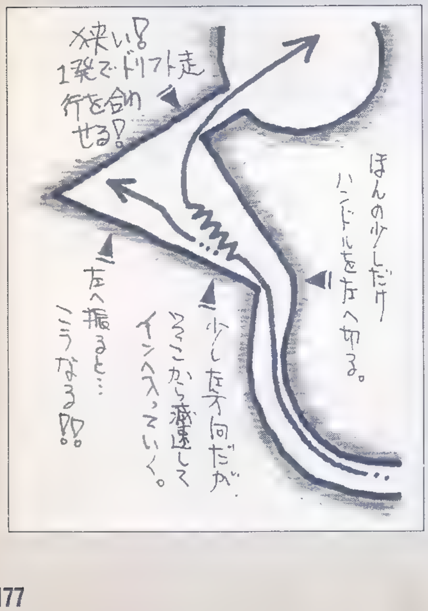
これを抑えるには、あまり左へ振らないようにし、クルマが遠心力を受けない形にしたところから一気にドリフトで闘技場の入り口へ入るようにする。少し鋭角になるがドリフトのおかげで速くできる。

怖いのはいつ推進力を得て闘技場の中へ進み始めるか。

そのためには、切り込むタイミングが遅いとダメ―それと減速も重要。オーバースピードでは、それ以上の力を得ることができず、中へ入れなくなるからだ。

ここをクリアすればあとはゴールまで一直線だ！

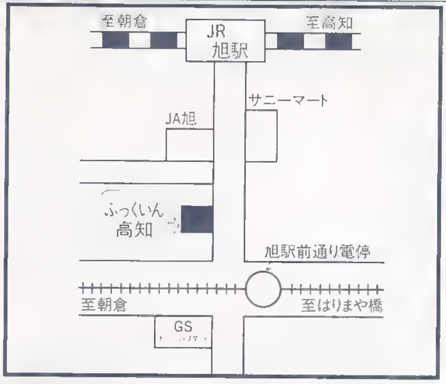
さて走りは変わったかな？



今月の本屋さん：ブックイン高知

●ゲーメストの雑誌やムックを常備するお店、「すばらしい本屋さん」にご加入を希望されるお店の方は、左記の担当者までお気軽にご相談ください。

書店営業部　小林・菅原
TEL 03（3293）9326



営業時間 10:00〜22:00
（日曜は20:00まで）

●お店からひとこと
全国のゲーメスト読者のみなさん、こんにちは！コミック、攻略本、MTG、TRPGを得意としております。ブックイン高知です。入荷しにくいコミック、文庫、攻略本などがありましたら、お電話ください。只今、1998カレンダーの予約受付中です。
9月26日現在、予約ナンバー1は「士郎正宗」。あなたの来年のカレンダーはもう決まりましたか？お電話でのご予約もOKです。
ゲーメストはもとより、ゲーメストコミックも取り揃えて、皆様のご来店をお待ちしております。

●お問い合わせ先
〒780　高知市旭駅前町18
電話　0888（25）3523



COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

［東京校・横浜校・大宮校］ 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ
〒453 名古屋市中村区太閤4-9-26
☎052-452-5901
■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校98年OPEN!!

お問い合わせ
☎03-3370-2720
■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座
- ■BASICゲームプログラミングコース
- ■C言語ゲームプログラミングコース
- ■アセンブラゲームプログラミングコース
- ■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座
- ■サウンドコンポーザーコース

1998年4月生学校見学会実施中!



おめでとう! 女性プログラマー続々誕生!



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 江上清香さん

この度(株)ネメシスにプログラマーとして採用が決まりました。コンピューターの「コ」の字も知らない私でしたが、学校と自分を信じて頑張ってきた結果、夢をかなえることができました。この学校の良いところは、先生がとっても熱心で夜遅くまで教室に残って、質問にこたえてくれることです。私は、自信を持ってこの学校をお薦めします。



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 井口ふさのさん

この学校で基礎から応用までを終始一人一台のコンピューターの体制で学んだ結果、相当レベルの高いプログラミング能力が身につきました。しかも、個人の独創性を養う理想的な勉強もできました。私がゲーム会社に内定できたのも型にはまらず自分にしか創れないゲームを創ろうというこの学校の方針がよかったことだと思います。



ゲーム企画・シナリオライター養成講座
全日2年制1期生 中澤厚志くん

企画に必要な心理学を一から教えていただき、とても役に立ちました。この学校は非常に自由度が高く、それが自分の能力の向上につながったと思います。希望していたゲーム会社から内定をいただくことができたのも、この学院の特徴である徹底的な実践教育システムのおかげだと思います。後に続く皆さんも安心して入学できると思います。

企画・シナリオ1期生一発合格!

〈姉妹校〉開校1年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-882-4980(代)
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

元祖 秋葉原の基板屋

基板高価 買取 価格リスト

インスト・取説付　1K=1,000円

《アイレム》

ロードランナーI～IV	各15K
R-TYPE	6K
R-TYPE II	7K
R-TYPE LEO	10K
アンダーカバーコップス	13K
海底大戦争	20K
最後の忍道	9K
リーグマン	15K
ボンバーマンワールド	12K
スペランカー	10K
スペランカーII	12K
フック	12K
ガンホーキ	8K
クロスブレイズ	10K
ジオストーム	15K
ファイアーバレル	15K

※アイレムレトロ基板高価買取(TEL)

《SNK》

ループレバーのゲーム(P付)	35K～
アテナ	15K
ASO	8K
KOF 97	TEL
MVSマザーボード	11Kより

※SNKレトロ基板高価買取(TEL)
※MVS基板高価買取(TEL)

《カプコン》

エグゼドエグゼズ	22K
ガンスモーク	13K
闘いの挽歌	15K
D&D 2(サブ)	TEL
エイリアンVSプレデター(サブ)	23K
ストリートファイター	10K
ストリートファイター ザ・ムービー	35K
マーブルVSストリートファイター	TEL
ストゼロ2アルファ(サブ)	TEL
闘神伝2	TEL
スターグラディエーター	TEL
X-MEN VS ストリートファイター(サブ)	TEL
ヴァンパイアセイヴァー(サブ)	TEL
ヴァンパイアセイヴァー2	TEL
ファイナルファイト	10K
キャプテンコマンドー	10K
1941	25K

ストリートファイターEX高価買取(TEL)
CPシステム基板高価買取(TEL)
CPSIIサブボード高価買取(TEL)

《コナミ》

グラディウス(ROMボード)	TEL
グラディウスIII	18K
ゼクセクス	15K
A-JAX	18K
悪魔城ドラキュラ	45K
サンダークロス	13K
サンダークロスII	15K
ツインビー(ROMボード)	TEL
ミスティックウォリアーズ	20K
バトランティス	25K
魔獣の王国	30K
バイオレントストーム	19K
メタモルフィック フォース	20K
ダダンダーン	17K
GIジョー	20K
ギャラクティックウォリアーズ	TEL
バーサスネットサッカー	TEL
ドラグーンマイト	22K
X-MEN	13K

※コナミレトロ基板高価買取(TEL)

《ジャレコ》

シティコネクション	15K
忍者くん	5K
忍者くん 2	10K
サイキック 5	17K
バルトリック	25K
64番街	5K
破兆	10K
ロッドランド	10K

《セ ガ》

アッポー	10K
ロボレス2001	10K
エイリアンシンドローム	15K
SDI(純正P付)	65K
パレット	TEL
ピットフォールII	20K
ゴールデンアックス 2	22K
ゲイングランド	45K
アラビアンファイト	12K
アレックスキッド	10K
フリッキー	10K
ヴァーチャファイター3(電付)	TEL
ヴァーチャストライカー	TEL

スペースハリアー高価買取(TEL)
※ヴァーチャロン基板高価買取(TEL)
※セガモデル2基板高価買取(TEL)
※セガレトロ基板高価買取(TEL)
※セガST-V基板高価買取(TEL)

《タイトー》

レインボーアイランド(EXOK)	15K
レイメイズ	22K
ライトブリンガー	14K
黄金の城	15K
アラビアンマジック	15K
レイストーム	TEL
フェアリーランドストーリー	27K
サイキックフォース	TEL
サイキックフォースEX	TEL
ファイターズインパクト	TEL
スーパーフットボールチャンプ	TEL
ちゃっくんぽっぷ	30K
ニンジャウォリアーズ	TEL
Gダライアス	TEL

※タイトーレトロ基板高価買取(TEL)

※FIIIマザーボード	40K

《デ コ》

ザビガ	25K
B-ウイング	25K
トリオTHEパンチ	24K
ナイトスラッシャーズ	25K
グレートラグタイムショー	20K
ミッドナイトレジスタンス(P付)	TEL
のぼらんか	13K
ブラッディウルフ	15K
エドワード ランディ	23K

※デコレトロ基板高価買取(TEL)

《ナムコ》

ベラボーマン(ボタン付)	60K
F/A	10K
マッハブレイカーズ	17K
アウトフォクシーズ	12K
タンクフォース	17K
鉄 拳	TEL
鉄拳2(Ver AOK)	TEL
鉄拳3	TEL
ソウルエッジ(Ver IOK)	TEL
ワールドスタジアム90	8K
ダンシングアイ	TEL
ネビュラスレイ	12K
ダンクマニア	12K
ナムコクラシックvol 2	22K
※ナムコシステムIマザーボード	14K

《その他》

首領蜂	27K
怒首領蜂	TEL
エクイテス	25K
アルゴスの戦士	13K
ソロモンの鍵	23K
鮫! 鮫! 鮫!	16K
セーラームーン(全て純正)	21K
豪血寺一族	6K
豪血寺一族 2	12K
豪血寺一族外伝	18K
マジンガーZ	13K
ミュータントナイト	22K
ガンダーラ	15K
大江戸ファイト	12K
富士山バスター	8K
ジャッキー チェン	20K
ナックルバッシュ	11K
サンダードラゴン 2	17K
レジオネア	8K
ゼロチーム	13K
ノストラダムス	13K
アークエリア	22K
ウルトラ警備隊	16K
ハチャメチャファイター	10K
ノバ 2001	16K
バイパーフェイズ1(NEW)	20K
バトルガレッガ	33K
ツインイーグル 2	17K
雷神魔傀	16K
ストームブレード	13K
セタ SSV 基板	4K
魔法大作戦	8K
雷電ファイターズ	TEL
ギャロップレーサー	TEL
闘姫伝承	19K
バツグン	10K
戦球	18K
スーパースラムス	18K
ストライカー1945	22K
戦国ブレード	18K
ヘブンズ ゲート	TEL
マッドシャーク	15K
メタフォックス	10K

「Super Nintendoソフト」「Jaguar本体」「Genesisソフト」等の海外ソフトを基板コーナーにて買取を始めました
※郵送での買取は行なっておりません

その他の基板も高価買取します TELにてどうぞ

- 上記の買取価格は在庫の量により変動する場合があります。TELにてお問い合わせください。
- コピー基板も買取ますが 純正の半額が目安になります。
- 買取の際は 事前にTELにて連絡の後 身分証明書をお持ち願います。

郵送にて買取を依頼される方は TELにて買取金額を確認後 必ず身分証明書の写しと 余白に金額を明記して送ってください。ない場合は 手続きに時間がかかりますので ご注意ください。

海外Nintendo 64 オリジナルタイトル

遂に入荷!!

Nintendo64でしか遊べない オリジナル対戦格闘がいよいよ登場!



キラーインスティンクト ゴールド ¥11,000

月刊 最新入荷ソフト速報

PS

N64版に続いてPS版が登場!
ウォーゴッズ ……¥7,200

あのロボトロン2084が、アレンジで登場!
ロボトロン X ……¥7,400

SS

大人気タイトルが大好評につき、再入荷しました!
モータルコンバット トリロジー ……¥7,200

ストリートファイターゼロの海外版を久々に入荷!
ストリートファイター α ……¥5,800

Genesis

海外版のみの移植のバニッシャー!
バニッシャー ……¥6,800

あのタイムキラーズを遂に再入荷しました!
タイムキラーズ ……¥7,400

幻のソフトの海外版を再入荷しました!
コミックスゾーン ……¥6,800

あのヴァーチャ2が久々に再入荷しました!
ヴァーチャファイター 2 ……¥7,200

S-NES

国内版のNG部分が全てオリジナル通りのMKII!
モータルコンバット II ……¥5,800

ここに来ればPLAYできる

"KILLER INSTINCT" も入荷しました

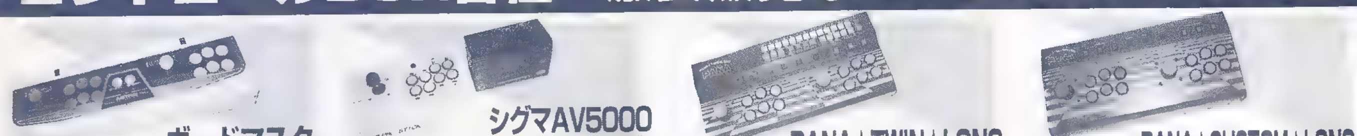
★KILLER INSTINCT 2
★UMK 3
ロケーション中!!

ゲーム改造ツール特価販売中!!

サターン用 プロ アクション リプレイ
プレステ用 プロ アクション リプレイ
スーファミ用 X-ターミネーター2 サスケ

価格はTELにてお問い合わせください
どこよりも安いです!

コントロールBOX各種 激安販売中!! 価格はTELにて



ボードマスター (シンクロ連射内蔵)　シグマAV5000 & 8000ターボ　PANA★TWIN★LONG　PANA★CUSTOM★LONG

VEGA JR. 価格はTELにて!

NEW



サイズ／幅650×奥行200×高さ100

21世紀のコントロールBOX

《特徴》
- 同期連射・ノーマル連射切り替えSW付
- 16トリガーボタン仕様で、家庭用ゲーム機にも対応
- 5V／15A電源パック仕様で、バーチャもOK!
- 業界初の2万円台での価格で新登場!

連射ボタンが独立したDXタイプも登場!!

VEGA JR.DX 価格はTELにて!

「バックアップ活用テクニック」「ゲームラボ」「ゲームウララ」高価買取再開しました。詳しくはTELにてどうぞ!

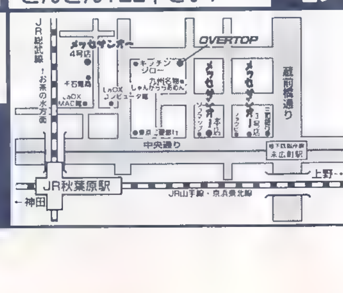
通信販売も絶好調!!
お電話にてご注文後、即配達 代金は商品受取時にお支払いという代引システムをご利用下さい。

高価

不要な基板・コントロールBOX等、高価にて買取・下取致します。地方の方もどんどんTEL下さい!

買取

営業時間	
月～水	10:30～20:00
木～土	10:00～20:00
日・祝	10:00～19:00



ゲームフリークのオアシス
メッセサンオー本店
基板販売事業部 〒101東京都千代田区外神田3-14-8
TEL.03(3255)3453
FAX.03(3255)3455
URL http://www.messe-sanoh.co.jp/

基板高価買い取り

注意　※1.価格は変動します。必ず確認して下さい。　※2.個人で売る場合、身分証明書が必要です。

「業務用基板」買取りリスト　平成9年9月末日現在（単位千円）

CAPCOM

CPS−2マザー	20
マーブルvsストリートファイター	TEL
D&D2シャドーオーバーミスタラ	40
バトルサーキット	42
マーブルスーパーヒーローズ	35
19XX	35
ヴァンパイアセイヴァー	TEL
ダンジョンズ&ドラゴンズ	30
ストZERO2α（国内）	25
X−MEN	25
エイリアンvsプレデター	25
ストZERO2	22
サイバーボッツ	22
パワードギア	22
スーパーパズルファイターⅡX	22
X−MENvsストリートファイター	TEL
ウォーザード	22
ストリートファイターⅢ	31
虹色町の奇跡	25
その他のCPS−2	20
ストリートファイターEXプラス	65
ストリートファイターEX	42
スターグラディエイター	35
闘神伝2	35
ストリートファイタームービー	25
ストⅡ'ターボ	3

■CPS−2ソフト

・マーブルvsストリートファイター	55
・X−MENvsストリートファイター	25
・D&D2シャドーオーバーミスタラ	22
・バトルサーキット	20
・マーブルスーパーヒーローズ	12
・19XX	15
・ヴァンパイアセイヴァー	TEL
・ダンジョンズ&ドラゴンズ	10
・エイリアンvsプレデター	8

彩京

戦国ブレード	18
ストライカーズ1945	18
ガンバード	10

SETA

ツインイーグル2	20

KONAMI

バーサスネットサッカー（C付）	60
スラムダンク2（C付）	25
サッカースーパースター（C付）	25
セクシーパロディウス	25
ドラグーンマイト	25
G.I.ジョー	17
ミスティックウォリアーズ	15
究極戦隊ダダンダーン	15
極上パロディウス	12
サンセットライダーズ	15
ハイパーアスリート	8
サラマンダ2	8
バイオレントストーム	17
メタモルフィックフォース	20
バッキーオヘア	10
エイリアンズ	10
アステリクス	10
ザ・シンプソンズ	7
XEXEX	10
エスケイプキッズ	7
ガイアポリス	10
サンダークロス	10
サンダークロス2	10
グラディウスⅡ	6
グラディウスⅢ	15
マーシャルチャンピオン	3
プレミアサッカー	3
トライゴン	8

■GXサブボード

・セクシーパロディウス	10
・ドラグーンマイト	5
・サッカースーパースター（C付）	10
・バーサスネットサッカー（C付）	30
・スラムダンク2（C付）	10
・極上パロディウス	1

RAIZNG

ブラッディロア	50
バトルガレッガ	30
魔法大作戦	10
疾風魔法大作戦	10

TECMO

闘姫伝承	15

NAMCO

鉄拳3	TEL
鉄拳2ver.B	45
鉄拳2	35
鉄拳	25
ダンシングアイ	40
ソウルエッジⅡ	30
ソウルエッジ	25
プライムゴールEX	13
ダンクマニア	13
ゼビウス3D／G	13
タンクフォース	18
ネビュラスレイ	8
マッハブレイカーズ	7
F／A	6
ナムコクラシックvol.1	10
ナムコクラシックvol.2	20
アウトフォクシーズ	10
ティンクルピット	3

SNK

4スロットボード	15
2スロットボード	15
1スロットボード　大	10
1スロットボード　中	12
1スロットボード　小	14
ブレイカーズ	8
得点王炎のリベロ	8
わくわく7	4
リアルバウト餓狼伝説SP	4
メタルスラッグ	6
ネオボンバーマン	10
マジカルドロップ3	4
ダブルドラゴン	4
ソニックウイングス3	4
キングオブファイターズ'96	3
キングオブファイターズ'97	45
サムスピ天草降臨	2
Mr.Do	3
パズルDEポン	2

KANEKO

ジャッキーチェン	17
ギャルズパニック4	20
ギャルズパニック3	10

TAITO

Gダライアス	65
バブルメモリーズ	55
スーパーフットボール	55
バブルシンフォニー	42
パズルボブル3	42
アルカノイドリターンズ（P付）	40
ダライアス外伝	40
その他のF3ボード	38
レイストーム	25
サイキックフォース	15
ライトブリンガー	10
アラビアンマジック	10
ハットトリックヒーロー93	5
グリッドシーカー	7
ファイターズインパクト	18

BANPRESTO

クイズセーラームーン	20
美少女戦士セーラームーン	15
ドラゴンボールZ2	10
ウルトラ警備隊	10
雷神魔鬼	10
スーパースラムス	20
マクロスプラス	20
マクロス	5
戦国エース	10
マジンガーZ	10
アクウギャレット	15

DATA EAST

ナイトスラッシャー	20
空牙外伝	15
エドワードランディー	15
ゲレートラグタイムショー	12
アベンジャー	10
バックファイヤー（C付）	15

東亜プラン

バツグン	8
お天気パラダイス	8
ナックルバッシュ	8
達人王	4
鮫!鮫!鮫!	5

SEGA

バーチャファイター3（電源付）	110
ダイナマイトベースボール（P付）	110
バーチャストライカー	105
ファイティングバイパーズ	70
ソニックザファイター	70
ラストブロンクス	70
デッドオアアライブB	75
デッドオアアライブA	15
バーチャロン（P付）	72
バーチャコップ（Sボード）	50
ダイナマイト刑事	50
アラビアンファイト	10

ATLAS

怒首領蜂	75
首領蜂	23
ヘブンズゲート	25
豪血寺外伝	15
豪血寺一族2	8
豪血寺一族	3
キャノンダンサー	8

IREM

格闘野球リーグマン	15
海底大戦争	15
ジオストーム	12
ボンバーマンワールド	10
アンダーカバーコップス	10
メジャータイトルⅡ	5
R−TYPE LEO	5

SEIBU

雷電ファイター	60
雷電DX	25
雷電Ⅱ	25
雷電	10
バイパーフェイズワン	25
ゼロチーム	15
セイブカップサッカー	3

NMK

サンダードラゴン2	15
マッドシャーク	12

業者の方、大量処分OK!!その他基板高価買い取り!

販売
もちろん従来通り激安にて
基板販売も致しております。
来店大歓迎!!

通販
翌日商品がおてもとに!!
便利で早い**コレクトサービス**
（代引き）を御利用下さい。

クレジット
その場でOK!!
もちろん通販でのクレジットもOK!
…………… **最高36回!**

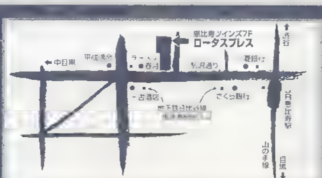
LOTUS PRESS GAME WORLD

株式会社ロータスプレス

〒150東京都渋谷区恵比寿西1−10−6　恵比寿ツインズ7F

売る方、買う方、初めての方、
お気軽にTEL下さい。

TEL:03−3770−2731
FAX:03−3770−2880



まずは技表！これ3Dの常識！

FIGHTING 武術 WU-SHU

 TM

ウーシュが街に現れて、そろそろ1カ月、今号は技表を大々的に取り上げているぞ。これで安心して闘えるね。

固有技からコツコツと



響渉

使える連続技が少ないぶん、固有技と当身技の効果的な組み立てが課題となる！

今回、ほとんどの技が公開されたことにより、響の取るべき戦法の、あらかたのガイドラインが見えてくるのではないだろうか。

このゲームでは全体的に下段攻撃の有効性が高く、ゆえに使い勝手が良い下段技を有しているキャラクターはそれなりの強さを発揮できる。

で、当の響渉だが、彼にはダウンを奪えて出が早い、もしくは見切りにくい強力な下段技は残念ながらない。

ミドルレンジでそこそこ使える下段は足刈り手刀だが、いかんせん出かかりが遅いのが難点。基本技を何とか組み合わせて、脆弱な下段攻撃を補おう。

連携技も今回ほとんどが公開されているが、響渉で特に使用頻度が高いのは、やはり連続飛び膝蹴りと、出るのが早い獅子吼旋撃。

飛び膝蹴りは上げ猿肘で打ち上げた後の追い打ちなどで使うのは、もはや安定した常套手段。

獅子吼旋撃はミドルレンジからの奇襲、そして反撃技としても活躍する。Kを追加することで獅子吼旋風脚に派生するが、Pで止めとくのが安全だろう。

反撃技でも有効なのは超べタな下パン、もしくは「投げ」だが、連続中段撃もリーチが長くて出がそこそこに早く、反撃技としては最適だ。

中段スタートの獅子突連撃、オール上段だが手数が多い獅子連撃旋風脚あたりが、響の目立つ連携技だ。

その他の連携技は、恐るべきことにガードされた後の隙が大きいうえ、いとも簡単に捌きが割り込めるものばかりなので、必然的に使用頻度は低くなるだろう。



下段技は牽制程度しか使えないのが痛い。



反撃技御用達の連続中段撃。中距離でも使用頻度は高い。

軸ずらし攻撃	コマンド	攻撃属性	技効果
回転鉄槌打ち	Ⓟ+Ⓚ	上段	敵沈
転身横猿肘	Ⓟ	中段	c_横よろけ
固有攻撃	コマンド	攻撃属性	技効果
正拳突き	Ⓟ	中段	c_尻餅
飛び膝蹴り	Ⓚ	中段	アッパー敵沈
外袈裟打ち	Ⓟ+Ⓚ	中段	敵沈
虎口	Ⓟ+Ⓚ	中段	腹
四本貫手	立ち途中Ⓟ	中段	c_小揺、アッパー
足先蹴り	Ⓚ	中段	敵沈
回転廻し蹴り	Ⓚ+Ⓖ	上段	敵沈
諸手打ち	Ⓟ+Ⓚ	中段	敵沈
鉄槌鋏打ち	Ⓟ+Ⓚ	中段	敵沈
踏み込み回転廻し蹴り	Ⓚ+Ⓖ	上段	敵沈
後ろ廻し蹴り	Ⓚ+Ⓖ	上段	敵沈
上げ猿肘	Ⓟ	中段	アッパー敵沈
外廻し打ち	Ⓟ+Ⓚ	上段	
鉤突き	Ⓟ+Ⓚ	中段	
踏み込み上げ猿肘	立ち途中 Ⓟ	中段	アッパー敵沈
内腕刀	Ⓟ	上段	敵沈、G崩
連続技	コマンド	攻撃属性	技効果
連続上げ突き	ⓅⓅⓅ	上上上	
連続廻し突き	ⓅⓅⓅⓅ	上上上上	敵沈
連続中段撃	ⓅⓅⓅ Ⓟ	上上上中	c_大揺
連撃猿肘	ⓅⓅ Ⓟ	上上中	
連撃回転横猿肘	ⓅⓅ ⓅⓅ	上上中中	敵沈
連続廻し蹴り	ⓅⓀ	上上	敵沈
連続回転廻し蹴り	ⓅⓅⓅⓀ	上上上上	敵沈
後ろ廻し蹴り	ⓀⓀ	上上	敵沈
上段足刀蹴り	ⓅⓀ	中上	敵沈
昇天連撃	ⓅⓅ	特中特中	中揺、アッパー
連続跳び膝蹴り	ⓀⓀ	中上	アッパー敵沈
獅子吼旋撃	ⓅⓅ	中上	

獅子吼旋風脚	ⓅⓅⓀ	中上上	敵沈
内廻し連打ち	SECRET	上上	
正面連打ち	SECRET	上上中	c 振落
弐連鉤突き	Ⓟ+Ⓚ➡Ⓟ+Ⓚ	中中	
参連鉤突き	Ⓟ+Ⓚ➡Ⓟ+Ⓚ➡Ⓟ+Ⓚ	中中中	
獅子突連撃	Ⓟ+Ⓚ➡Ⓟ+Ⓚ➡Ⓟ+Ⓚ➡Ⓟ+Ⓚ	中中中中	c 大揺
獅子突連蹴り	SECRET	中中中上	敵沈
回転横猿肘	ⓅⓅ	中中	敵沈
連続中段撃	ⓀⓅ	中中	c 大揺
連撃虎口	SECRET	上上上中	腹
連撃昇天肘	SECRET	上上中中	アッパー敵沈
獅子吼連撃旋風脚	ⓅⓅ Ⓟ ⓅⓅⓀ	上上中中上上	敵沈
固有投げ	コマンド	攻撃属性	技効果
首投げ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
抱え落とし	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
魂打ち	敵の背後時Ⓟ+Ⓖ	背後投げ	敵沈
横投げ	コマンド	攻撃属性	技効果
ショルダータックル	敵の横時Ⓟ+Ⓖ	横投げ	敵沈
投げコンボ	コマンド	攻撃属性	技効果
響三段極め	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
	一段極め中 Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
	二段極め中 Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
固有当て身	コマンド	攻撃属性	技効果
内腕打ち倒し	⇦Ⓟ+Ⓚ（上段左Ⓟ返し）	上段当て身	敵沈
壇中極め肘打ち	Ⓟ+Ⓚ（上段右Ⓟ返し）	上段当て身	敵沈
水月極め肘打ち	Ⓟ+Ⓚ（上段Ⓚ返し）	上段当て身	敵沈
頸中鉄槌落とし	Ⓟ+Ⓚ（中段左Ⓟ返し）	中段当て身	敵沈
内腕打ち上げ	Ⓟ+Ⓚ（中段右Ⓟ返し）	中段当て身	敵沈
双把	Ⓟ+Ⓚ（中段左Ⓚ返し）	中段当て身	敵沈
回転猿肘打ち	Ⓟ+Ⓚ（中段右Ⓚ返し）	中段当て身	敵沈
絶招技	コマンド	攻撃属性	技効果
鬼拳	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈

武術技表に秘められた謎
技効果とは？

さて今回通常キャラクターのほとんどの技が公開ということに相成ったわけであるが、その技表を見て「?」と思った人も多かろうと思う。

技名があって、コマンドがあって、攻撃判定があって…、ここまではごくごく普通の技表と言える。それらに加えてこの武術技表に付随しているのが、技効果である。

このゲーム、プレイしているとわかると思うが、攻撃をくらったとき様々なリアクションをとることが多い。それでは、この技効果に関して、細かく説明していこう。

上強…上段強攻撃、上段ガード不可能

空中…下段をかわす性質を持つ

G崩…ガード崩し

特殊中段…座り時にヒットすると強制的に相手を立たせる

アッパー…通常技よりも空中の敵を浮かせやすい

敵沈…敵がダウンする技

アッパー敵沈…敵がダウンする技、通常より高く浮く

変力…相手との距離によってダメージが変化する

auto…オートコンボ、1つのコマンドで連続技が出る

尻餅…尻餅状態のよろけをする

股間…股間にダメージをくらったよろけをする

振落…上部に振り落とし系の攻撃をくらったよろけをする

目…顔に目つぶし系の攻撃をくらったよろけをする

腹…腹に突き系の攻撃をくらったよろけをする

膝…腹に膝攻撃をくらったよろけをする

下よろけ…膝を突くほどのよろけをする

払い…技を払われたようなよろけをする

横よろけ…横から技をくらい反対側によろける

強制座…強制的に座らされる

C尻餅…カウンター時、尻餅状態のよろけをする

C股間…カウンター時、股間にダメージをくらったよろけをする

C振落…カウンター時、上部に振り落とし系の攻撃をくらったよろけをする

C小揺…カウンター時、小さいよろけをする

C中揺…カウンター時、中くらいのよろけをする

C大揺…カウンター時、かなりのよろけをする

C目…カウンター時、顔に目つぶし系の攻撃をくらったよろけをする

C腹…カウンター時、腹に突き系の攻撃をくらったよろけをする

C下よろけ…カウンター時、膝をつくほどのよろけをする

C払い…カウンター時、技を払われたようなよろけをする

C横よろけ…カウンター時、横から技をくらい反対側によろける

と相手に対する状態の変化をもたらす条件が事細かに設定されていることがおわかりいただけると思う。

これらの技効果をどのように対戦に生かしていくかは、今後の攻略を参考にしてほしい。



星魁老師

華麗な連続技満載

ズラリ揃った強力な連続技！ 手数の多さから空中コンボの繋げやすさまで、実に[illegible]!!

強力な連続技がズラリと揃った老師。数はともかくとして、どれも使えるものばかりというのが凄い。

連続技で特に使えるのが連掌連星天肘、星河天肘。両連携とも形態は似ているのだが、後者は中段スタートである(が、しゃがんでいる相手にヒットしても繋がらないのが難点)。

これを相手に叩き込んだ後に、ダウン追い打ち技の連震脚を入れるだけで、体力の半分を持っているという威力絶大な連続技だ。

その他にも十天肘、高探崩山など、技のシメでダウンを奪える強力な連続技が揃っているので、とにかく一度ゲーセンで全部の技を見てほしい。

浮かせ技の天仰鶏独立を発動技として、そこから多彩な空中コンボに持っていけるのも老師の強みだ。

浮かせた後に入れるのは、連掌蹴脚が一番お手軽。慣れてきたら連掌蹴脚→追い打ちでの連震脚を入れれば、相手は泣きたくなること必至だ。

3つ揃った特殊移動技の中でも、最も使用頻度が高いのが青龍下勢だろう。

前にも書いたが、上段攻撃をかわしながら相手に接近し、絶招技を決めるなど使い所は多い。

さらに青龍下勢の最中に低旋蹴のコマンドを入れることによって、出の早い足払いを出すことができる。ヒソカにダウン追い打ちにも使えるが、連震脚があるから必要ないかな。



最後の一撃が浮かせ技となっている～肘シリーズ。



青龍下勢中に出せる特殊技。小虎の下段技に似ている。

移動技	コマンド	攻撃属性	技効果
左面斜勢	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	固有移動	
青龍	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	固有移動	
青龍下勢	⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	固有移動	
軸ずらし攻撃	コマンド	攻撃属性	技効果
翻進肘	⇦⬃Ⓟ	中段	横よろけ
固有攻撃	コマンド	攻撃属性	技効果
天仰鶏独立	⇨Ⓚ+Ⓖ	中段	アッパー敵沈
寸腿	⬀⬃Ⓚ	下段	下よろけ
進歩蹬脚	⇨⇨Ⓚ	中段	c_中揺
正単鞭	Ⓟ+Ⓚ	上段	c_中揺
下勢単鞭	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段	c_小揺
躍歩高探馬	⬂⬂Ⓟ	中段	振落
双環掌	⬀Ⓟ+Ⓚ	下段	c_小揺
地掃龍	⬂Ⓟ+Ⓚ	中段	敵沈
七寸靠	⇨⇨Ⓟ	中段	敵沈
双按	⇦⇨Ⓟ	中段	敵沈
旋風拳	⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓚ	上、上	敵沈
蒼弓引手	⇨Ⓟ+Ⓚ	上段	c_目
頭撞撃	⇦⬃Ⓟ+Ⓚ	中段	敵沈
連続技	コマンド	攻撃属性	技効果
二連掌	ⓅⓅ	上上	
連掌脚	ⓅⓀ	上上	
連掌天通	ⓅⓅⓅ	上上特中	アッパー
連掌進脚	ⓅⓅⓅ⇨Ⓚ	上上特中中	敵沈
連掌躍探馬	ⓅⓅⓅ+Ⓚ	上上中	敵沈
連掌星天肘	ⓅⓅ⇨ⓅⓅ	上上上中	アッパー敵沈
連掌連星天肘	ⓅⓅ⇨ⓅⓅⓅ	上上上中中	アッパー敵沈
連掌探馬	ⓅⓅ⬂Ⓟ	上上中	c_振落
連掌蹴脚	ⓅⓅⓅⓀ	上上特中上	
連進蹴腿	ⓅⓅⓅ⇨ⓀⓀ	上上特中中上	敵沈
三連鞭	Ⓟ+ⓀⓅⓅ	上中中	敵沈
搬攔掌	⇨ⓅⓅⓅ	中中中	
斜連脚	⬂ⓅⓀ	特中上	
連掌寸腿	Ⓟ⬂Ⓚ	上下	下よろけ
連掌双按	ⓅⓅ⇦⇨Ⓟ	上上中	振落
十天肘	Ⓟ⇨ⓅⓅ	上中中	アッパー敵沈
二起脚	⇨ⓀⓀ	中上	敵沈
高探崩山	Ⓟ+Ⓚ⬂Ⓟ	上下	
連肘掌	⇨ⓅⓅ	中中	
連肘二掌	⇨ⓅⓅⓅ	中中上	
連肘探馬	⇨ⓅⓅⓅ⬂Ⓟ	中中上中	
星河天肘	⇨ⓅⓅⓅ⇨ⓅⓅⓅ	中中上上中中	敵沈
星双按	⇨ⓅⓅⓅ⇦⇨Ⓟ	中中上中	振落
一天肘	⇨ⓅⓅ⇨ⓅⓅ	中中中中	アッパー敵沈
連肘蹴脚	SECRET	中中上特中上	
星進蹴腿	SECRET	中中上特中中上	敵沈
翻身崩山	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅⓅ	上下	
青龍舌伸	SECRET	上	敵沈
青龍捻身	SECRET	下	敵沈
連進蹬脚	⇨⇨ⓀⓀ	中上	敵沈
固有投げ	コマンド	攻撃属性	技効果
虎手双破	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
海底針	SECRET	上段投げ	敵沈
野馬分鬃	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
背圏倒	敵の背後時Ⓟ+Ⓖ	背後投げ	敵沈
横投げ	コマンド	攻撃属性	技効果
ショルダータックル	敵の横時Ⓟ+Ⓖ	横投げ	敵沈
当て身	コマンド	攻撃属性	技効果
白鶴亮翅	⇦Ⓟ+Ⓚ（上段Ⓟ返し）	上段当て身	敵沈
絶招技	コマンド	攻撃属性	技効果
星式七寸靠	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
星式七寸靠	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ	中段	アッパー敵沈



早乙女 椿

よろけ誘発技を狙った攻め方を組み立てていこう！

よろけ技を狙え！

インストに載っている浮かし技の掌底顎打が非常にヒットしづらいため、椿で空中コンボを狙うにはよろけからの追い打ちを使っていく。ヒット後に相手をよろめかせられる固有技の中で使える攻撃は諸手岩崩しと側面肘打がそれで、前者の諸手岩崩しであれば1、2段目ヒットで相手がよろけ状態になる上に、ガードされた場合も距離が離れて反撃を受けづらくなる。

後者の側面肘打はカウンター時限定とはいえ、横移動してから攻撃を出していくのでカウンターを取りやすく、やはり相手をよろめかせてからの追い打ちが十分狙える。

また、諸手岩崩しに関しては3段目ヒット後にも空中コンボを狙えるが、1段目がカウンターヒットしてしまうと2段目で相手が浮くため、空中コンボが入らなくなってしまうといった欠点もある。

下段攻撃の要

椿の固有攻撃技には下段判定の攻撃が非常に少なく、ヒットしても相手をダウンさせられないのが欠点…。しかし、二段下段当であれば連続ヒットしてくれる上に当った相手をダウンさせることができ、ヒット後は追い打ち攻撃も入る。これ以外では振り返り攻撃の三角蹴りも有効な下段攻撃で、ヒットしてよろけているところに背後攻撃を当てさせれば相手をダウンさせられる。

ただし、どちらの場合でもガードされた場合は反撃確定。ある程度は決め打ちで使っていこう。


下段攻撃は二段下段当をメインに三角蹴りはたまに使っていく。


浮かしからは二段下段当が安定して入り追い打ち攻撃も入る

力強く、そして切れる！



小虎

極めて高威力なコンボはないが、多彩な連携と下段技で一気に押し切れ！

ディレイ羅漢神撃で切り込む！

小虎は連携技が実に豊富に用意されているが、真っ先に覚えたいのは羅漢六神撃。計6発上、上、中、中、上、下、中という性質のものだが、下段が入れば最後の中段へつながるのがおいしく、かなりの高威力だ。

しかし性質を知られると、すぐガードされだすだろう。そこで必要なのがディレイ。この連携はどこでも掛かるのだ。よって普段切り込むときは、いろんな場所で止め他の技を連携させつつも、5発目で投げか6発目で2択を迫る。

羅漢神撃で主導権を握れたら、普段は出しにくい単発技を連携させよう。とりあえず中段技で当たって嬉しいのが三連昇脚。次に⇧Kのダウン攻撃もほぼ確定する。

また、圏掌のヒット後のよろけ中にいれることも可能。圏掌は出るのが遅いが、多少の避け能力があるので、相手の技をすかすよう中間距離で置いておくと効果的。

ほかに⇘P＋Kも浮せ効果があり、三連昇脚で拾えるので接近戦で使っていこう。

さて、中段技とくれば下段技だ。全部で3つあるが、一番高威力なのは前掃連腿。1発止めなら追い打ちとしても使用できる。しかし接近戦で潰されやすいのが欠点。リーチがあるので、ぎりぎり足先が届くぐらいの間合いで使うようにしたい。逆に掃双手は上体が低く接近戦でも気軽に使っていける。しゃがみ状態からも出せるので、下Pから連携させていっても有効だ。

そして転身坐山水。羅漢の伏線が効いてるときのみ、2発出し切るようにしよう。


ディレイを駆使し、ここまで持っていったら…、


この7発目か投げ技で2択。リングアウトも期待できるぞ。

移動技	コマンド	攻撃属性	技効果
後空翻	⇖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
軸ずらし攻撃	コマンド	攻撃属性	技効果
斜方捶	⇙⇙Ⓟ	下段	
固有攻撃	コマンド	攻撃属性	技効果
圏掌	⇨Ⓟ+Ⓚ	上段	
崩捶	⇨⇨Ⓟ	上段	c_大揺
双掌打	⇙⇨Ⓟ+Ⓚ	中段	G崩、敵沈
前掃腿	⇩Ⓚ+Ⓖ	下段	敵沈
野馬分鬃	⇦⇨Ⓟ	上段	
双掃手	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段	敵沈
双捶打	Ⓟ+Ⓚ	中段	
高探馬	⇘Ⓟ+Ⓚ	中段	アッパー、c_小揺
豹双掌	⇩⇨Ⓟ	中段	c_中揺
後旋腿	Ⓚ+Ⓖ	上段	敵沈
沈身昇脚	⇘⇘Ⓚ	中段	アッパー敵沈
羅漢睡状	⇘⇩⇙		
羅漢脚	睡状中Ⓚ	下段	敵沈
靠身掌	睡状中Ⓟ	中段	敵沈
背醒脚	敵背後時睡状中Ⓚ	下段	敵沈
独立勢	⇦Ⓚ+Ⓖ	上段	
独立蹬脚	独立勢中Ⓚ	中段	
独立踢	独立勢中⇨Ⓚ	下段	c_中揺
独立低蹴	独立勢中⇩Ⓚ	上段	
独立旋風脚	独立勢中Ⓚ+Ⓖ		敵沈
連続技	コマンド	攻撃属性	技効果

二連捶	ⓅⓅ	上上	
捶連脚	ⓅⓀ	上上	c_大揺、軸替
捶連側腿	ⓅⓅⓀ	上上上	
蛇昇脚	⇙ⓀⓀ	下上	
二連低蹴	⇙Ⓚ⇙Ⓚ	下下	
潜蛇昇脚	⇙Ⓚ⇙ⓀⓀ	下下上	敵沈
低三蹴	⇙Ⓚ⇙Ⓚ・Ⓚ	下下下	
連環脚	ⓀⓀ	上上	
連環後掃脚	Ⓚ⇩Ⓚ	上下	敵沈
転身坐山捶	⇙Ⓟ⇗?Ⓟ	下下	敵沈
崩突順歩捶	⇨⇨ⓅⓅⓅ	上上中	敵沈
連転脚	⇦⇨ⓅⓀ	上上	敵沈
肘転脚	⇨ⓅⓅⓀ	中上上	敵沈
連掃脚	⇦⇨Ⓟ⇩Ⓚ	上下	敵沈
肘転掃	⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	中上下	敵沈
伸壁連捶	⇙ⓅⓅⓅ	下上上	敵沈
前掃連腿	⇩Ⓚ+ⒼⓀ+Ⓖ	下下	敵沈
羅漢背捶連	⇦⇦ⓅⓅⓅ⇨⇙+Ⓚ	上上中中	敵沈
連転捶	ⓅⓅ⇨Ⓟ	上上上	
連捶転身脚	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ	上上上上	敵沈
連捶転身掃	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇩Ⓚ	上上上下	敵沈
大鳳展翅	⇘Ⓟ+ⓀⓅ	中上	c_大揺
大鳳旋翔	⇘Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中上上	敵沈
肘転捶	⇨ⓅⓅ	中上	
羅漢猩猩	ⓅⓅⓅ+Ⓚ	上上中	振落
三連昇脚	⇘⇙?ⓀⓀⓀ	中中中	敵沈

連捶大鳳	Ⓟ⇘ⓅⓅ	上中上	
連捶大旋鳳	SECRET	上中上上	敵沈
連捶斜勢鳳	SECRET	上中上下	敵沈
大鳳休止	SECRET	中上下	敵沈
四連捶	ⓅⓅⓅⓅ	上上上上	
羅漢大猩猩	ⓅⓅⓅⓅⓅ+Ⓚ	上上上上中	敵沈
連進上捶	SECRET	上上中上	
羅漢老六神撃	SECRET	上上中上上中	敵沈
羅漢六神撃	⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅⓅ⇩ⓅⓅ+Ⓚ	上上中上下中	敵沈
固有投げ	コマンド	攻撃属性	技効果
肘砲捶	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
心意把	⇙⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
背抱倒	敵の背後時Ⓟ+Ⓖ	背後投げ	敵沈
横投げ	コマンド	攻撃属性	技効果
ショルダータックル	敵の横時Ⓟ+Ⓖ	横投げ	敵沈
当て身	コマンド	攻撃属性	技効果
低蹴払	⇦Ⓟ+Ⓚ（右上段Ⓟ返し）	上段当て身	敵沈
転身靠	⇦Ⓟ+Ⓚ（順足左上段Ⓟ返し）	上段当て身	敵沈
寸打	⇦Ⓟ+Ⓚ（逆足左上段Ⓟ返し）	上段当て身	敵沈
掛手奪脚	⇙Ⓟ+Ⓚ（中段Ⓚ返し）	中段当て身	敵沈
折肘倒	⇙Ⓟ+Ⓚ（中段Ⓟ返し）	中段当て身	敵沈
絶招技	コマンド	攻撃属性	技効果
猛虎天震把	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓚ	中中	敵沈
交叉法	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈

移動技	コマンド	攻撃属性	技効果
側転（奥）	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
後転	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
側転（手前）	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
軸ずらし攻撃	コマンド	攻撃属性	技効果
側面肘打	Ⓟ	中段	c_横よろけ
固有攻撃	コマンド	攻撃属性	技効果
上段肘当	Ⓟ	上段	目
中段肘当	Ⓟ	中段	
下段肘当	Ⓟ	下段	
寒椿	Ⓟ+Ⓚ	中段	敵沈
円心裏拳打	Ⓟ	上段	横よろけ
袈裟打	Ⓟ	中段	c_小揺
掌底顎打	Ⓟ	上段	アッパー敵沈
鹿蹴	Ⓚ+Ⓖ	上段	敵沈
体当	座り時Ⓟ+Ⓚ	特殊中段	c_小揺
下段肘当	座り時 Ⓟ+Ⓚ	下段	
円周肘当	Ⓟ+Ⓚ	中段	c_小揺
横打手甲当	Ⓟ+Ⓚ	中、中	敵沈
諸手上	Ⓟ+Ⓚ	特殊中段	c_小揺、アッパー
連続技	コマンド	攻撃属性	技効果
連当	ⓅⓅ	上上	
連当蹴り	ⓅⓅⓀ	上上上	
連打	ⓅⓅⓅ	上上中	
中連肘当	ⓅⓅⓅⓅ	上上中中	
中連肘当掌底顎打	ⓅⓅⓅⓅ Ⓟ+Ⓚ	上上中中上	アッパー敵沈
連当肘打	Ⓟ ⓅⓅ	上中中	
当蹴り	ⓅⓀ	上上	
大連打	ⓅⓅⓅⓅ Ⓟ	上上中中中	
大連肘当裏拳打	SECRET	上上中中中中上	敵沈
大連胴切	SECRET	上上中中中上中	敵沈
二連肘当	Ⓟ Ⓟ	中中	
三連肘当裏拳打	SECRET	中中中上	敵沈
二連肘当胴切打ち	SECRET	中中上中	敵沈
二段下段当	ⓅⓅ	下下	敵沈

首打連打	ⓅⓅ	上上	振落
胴切	ⓅⓅ+ⓀⓅ+Ⓚ	中上中	敵沈
肘当裏拳打	ⓅⓅⓅ	中中上	敵沈
肘当掌底顎打	Ⓟ Ⓟ+Ⓚ	中上	アッパー敵沈
円周肘当裏拳打	Ⓟ+ⓀⓅ	中	敵沈
竹とんぼ	ⓅⓅ	上上	横よろけ
諸手岩崩し	Ⓟ+ⓀⓅⓅ	特中中特中	アッパー敵沈
水切手刀	前方受け身蹴当中Ⓟ	下上	
固有投げ	コマンド	攻撃属性	技効果
捨て身投げ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
小手返し	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
抱え込み内掛け	SECRET	上段投げ	敵沈
首取俵投げ	敵座り時 Ⓟ+Ⓖ	下段投げ	敵沈
裏捨て身	敵の背後時Ⓟ+Ⓖ	背後投げ	敵沈
投げコンボ	コマンド	攻撃属性	技効果
取手巻投げ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
取手手刀打ち	取手巻投げ中 Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
両羽折り	取手手刀打中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
横投げ	コマンド	攻撃属性	技効果
足掛け倒し	敵の横時Ⓟ+Ⓖ	横投げ	敵沈
当て身	コマンド	攻撃属性	技効果
取手肘当	Ⓟ+Ⓚ（上段Ⓟ返し）	上段当て身	敵沈
取手手刀当	Ⓟ+Ⓚ（中段左Ⓟ返し）	中段当て身	敵沈
取手内込	Ⓟ+Ⓚ（中段右Ⓟ返し）	中段当て身	敵沈
取手手刀当	Ⓟ+Ⓚ（下段左Ⓟ返し）	下段当て身	敵沈
取手内込	Ⓟ+Ⓚ（下段右Ⓟ返し）	下段当て身	敵沈
取足倒し極め	Ⓟ+Ⓚ（上段左Ⓚ返し）	上段当て身	敵沈
取足押し倒し	Ⓟ+Ⓚ（上段右Ⓚ返し）	上段当て身	敵沈
取足倒し極め	Ⓟ+Ⓚ（中段左Ⓚ返し）	中段当て身	敵沈
取足押し倒し	Ⓟ+Ⓚ（中段右Ⓚ返し）	中段当て身	敵沈
取足倒し極め	Ⓟ+Ⓚ（下段左Ⓚ返し）	下段当て身	敵沈
取足押し倒し	Ⓟ+Ⓚ（下段右Ⓚ返し）	下段当て身	敵沈
絶招技	コマンド	攻撃属性	技効果
大津波	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈



やはり、刹那の軸は連続技

刹那

同じコマンドでも近距離、遠距離で出る技が変化する場合も多い。使いこなすのにちょっと苦労するかも。

連続技を豊富に持つ刹那。ただ、P+Kスタート、⇨P+Kスタートのものは、近距離、遠距離で別の技が出てしまう。刹那を使う際には、まずこのことに注意しておこう。

立ちP始動で一番長い連続技、連続捻り独楽昇天蹴りは4段目の捻り独楽部分がポイント。ヒットすれば相手はよろける上、さばき、当て身で取られることがない。4段目にディレイをかけて相手を惑わせたのち、3段止めからのバリエーションで攻めたりと工夫すれば、攻撃に厚みが出る。4段目がヒットしたときのよろけ中には、そのまま打ち切りのほか、ほかの技によるコンボを狙うことができる。

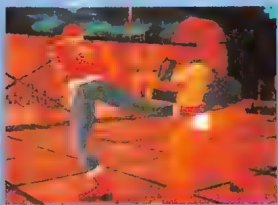
細かい技ばかりのようにも見えるが、大ダメージを狙える大技もある。それは逆突き強襲掌。3発連続で入る上、相手を高々と浮かすことができる。ここで相手が踏ん張らなければ、空中コンボで一気に大ダメージを狙えるぞ。

ただ、2・3段目は上段攻撃である上、ガードさせても反撃を受けてしまうので注意しておきたい。ここぞという場面でのみ使っていこう。

そのほかでは、中段→中段の連携でディレイもかかる胴打ち逆踵蹴り、下段↓下段の掌底払い蹴りがオススメ技。どちらも2段目を意識させておいて、1段止めから攻める、という使い方が有効だ。



コマンドはなるべく素早く入力しよう。慣れるまで少し難しいかも。



1段目は中段。初段がヒットすれば、3段目まで連続となる。



空中コンボの題材にも最適。4段目からKにつなぐこともできる。

移動技	コマンド	攻撃属性	技効果
バック転	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	空中	敵沈
固有攻撃	コマンド	攻撃属性	技効果
避け面貫	Ⓟ+Ⓚ	上段	c_中揺
胴打ち	Ⓟ+Ⓚ	中段	
上段捻り掌底	Ⓟ+Ⓚ	上段	c_横よろけ
下段捻り掌底	or Ⓟ+Ⓚ	下段	
陰掌	Ⓟ	中段	c_股間
払い蹴り	Ⓚ+Ⓖ	下段	敵沈
前蹴り	Ⓚ	中段	c_中揺
突脛蹴り	Ⓚ+Ⓖ	下段	c_下よろけ
後ろ回し突き蹴り	Ⓚ+Ⓖ	中段	敵沈
掌底短打	近距離Ⓟ+Ⓚ	上段	
逆踵蹴り	Ⓚ	中段	c_振落
ニールキック	Ⓚ+Ⓖ	中段	敵沈
重打	近距離 Ⓟ+Ⓚ	上段	
後ろ回し蹴り	Ⓚ+Ⓖ	上段	敵沈
浴びせ蹴り	Ⓚ+Ⓖ	中段	敵沈
連続技	コマンド	攻撃属性	技効果
曲面掌底打	ⓅⓅ	上上	
掌底蹴り	ⓅⓀ	上上	
掌底連打	ⓅⓅ	上上	
掌底面貫打	ⓅⓅⓅ	上上上	
上げ掌底打ち	ⓅⓅ Ⓟ	上上特殊中段	
掌底突脛蹴り	ⓅⓅ Ⓚ	上上下	
連続掌底打	ⓅⓅⓅⓅ	上上上上	横よろけ
連続捻り独楽	ⓅⓅⓅⓅⓅ	上上上上上	
連続捻り独楽昇天蹴り	ⓅⓅⓅⓅⓅⓀ	上上上上上中	敵沈
連続掌底捻り摺り蹴り	ⓅⓅⓅ ⓅⓀ	上上上下下	敵沈
連続跳ね上げ掌底打ち	ⓅⓅⓅ ⓅⓅ	上上上中中	アッパー敵沈
掌底短打回転打ち	SECRET	上上上中	

逆突き二連	ⓀⓀ	中中	c_小揺
掌底払い蹴り	or Ⓟ+ⓀⓀ	下下	敵沈
掌底乱打	ⓅⓅⓅⓅ	上中上中	
掌底乱打逆踵蹴り	ⓅⓅⓅⓅⓀ	上中上中中	敵沈
激掌	ⓅⓅ+Ⓚ	上上	敵沈
突き返し胴蹴り	ⓀⓀ	下中	c_中揺
掌底圧掌撃	近距離 Ⓟ+ⓀⓅⓅⓅ	上上上上	敵沈
胴打ち逆踵蹴り	Ⓟ+ⓀⓀ	中中	敵沈
連続釘打蹴り	座り時ⓀⓀ	下下	c_下よろけ
後ろ回し逆突き蹴り	Ⓚ+ⒼⓀ	上中	
後ろ回し逆突き二連	Ⓚ+ⒼⓀⓀ	上中中	c_小揺
迅雷逆突き強襲撃	SECRET	上中上上	アッパー敵沈
逆突き強襲掌	ⓀⓅⓅ+Ⓚ	中上上	アッパー敵沈
捻り掌底後ろ回し蹴り	Ⓟ+ⓀⓀ	上中	敵沈
捻り独楽	Ⓟ+ⓀⓅ	上上	
捻り独楽昇天蹴り	Ⓟ+ⓀⓅⓀ	上上中	敵沈
二転捻り独楽	Ⓟ+ⓀⓅⓅ	上上上	
二転捻り独楽昇天蹴り	SECRET	上上上中	敵沈
三転捻り独楽	SECRET	上上上上	
三転捻り独楽昇天蹴り	SECRET	上上上上中	敵沈
固有投げ	コマンド	攻撃属性	技効果
裏投げ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
膝蹴り脇固め	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
首折り	敵の背後時Ⓟ+Ⓖ	背後投げ	敵沈
横投げ	コマンド	攻撃属性	技効果
サイドスロー	敵の横時Ⓟ+Ⓖ	横投げ	敵沈
当て身	コマンド	攻撃属性	技効果
掌握雷刃打ち	Ⓟ+Ⓚ（上段左Ⓟ返し）	上段当て身	敵沈
掌握風刃打ち	Ⓟ+Ⓚ（上段右Ⓟ返し）	上段当て身	
絶招技	コマンド	攻撃属性	技効果
立ち腕ひしぎ回転首固め	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈



金剛寺 鉄心

スキのないひるみ技、浮かせ技からの空中コンボ等、どれを取っても恵まれているぞ！

見た感じ悪党面…。でも勝ちポーズは笑っちゃうちょっとおちゃめな鉄心です。でも、その奥に秘めた強さは本物の格闘家。軽快なステップから繰り出される手刀には目を見張るものがあるだろう。

というわけで、今回は鉄心の優れた固有技、連携技をピックアップしつつ説明していこう。

上、中、下段すべて恵まれた鉄心

固有技、連続技系のものには"ひるみ"または"ダウン"を奪うことができる技が多い。これは武術のシステム上有効。つまり、鉄心は結構強いキャラクターだということがいえる。では、いくつかピックアップしてみた技を紹介しよう。

●手刀

手を高くから振り下げる攻撃。攻撃発生が早く持続も長いうえ、スキが小さいために反撃をくらう恐れはない。技性能としては言うことなしだ。手刀に関しての利点をもう1つ挙げると、技がヒットしたとき。

手刀をくらった相手は前屈みになって、ひるんだ状態になる。その時間はかなりのもの。場合によっては確定技を決めることができ、空中コンボへ移行することも可能だ。


これだけ出してても十分に強いです。

●仆刀腿

相手の足を突く感じの下段攻撃。技のモーションが比較的遅いが、ヒットしさえすればひるませることができる。状態的に手刀がヒットしたときと似ていて、確定技が存在する。

●拳肘上勾

1発の上段Pから中段のPを2発出す。Pがヒットすれば最後のアッパーまで確定している連続技だ。はじめのPが通常のパンチなので返し技として使用ができる。利点は返し技として使えるうえに、そのまま浮かせてしまえることだ。

●鉄意

鉄心最強コンボがこれ。3発の上段Pから持ち上げる感じの攻撃。相手を浮かせたときの空中コンボに使おう。

今年はエディットがブームらしい…



マニュアルモードで遊ぶために最低限必要な技を紹介！

今回は花月の固有技の中で特に重要なものを、項目別に紹介していこう。

●上段攻撃

上段攻撃では連環瞬腿（PP⇩KK）がダントツで使える。基本技のPから派生するこの攻撃は1段目がヒットすれば4段目まですべてつながり、さらにダウンを奪うこともできるので、花月の攻撃のメインとして使っていってもいいだろう。


4段攻撃の連環瞬腿。1段目のPがヒットすれば…、


4段目まで連続でヒットしてダウンを奪えるぞ。

●中段攻撃

近距離では通常技の頂心打（⇧P）が有効。この技をしゃがみ状態の相手にヒットさせれば相手をよろめかせることができるので、前出の連環瞬腿で追い打ちすることができるぞ。

また中間距離ではインスト技の崩拳（⇩⇨P）や烏形連手（⇩P+K⇨P）を使っていくといいだろう。特に烏形連手の2段目は相手に尻餅をつかせることができるので(カウンターでダウン)、さらに烏形連手で追い打ちすることも可能だ。

●下段攻撃

花月には、基本技の後掃旋腿（⇩K+G）や虎掃手（⇩P）などといった強力な下段攻撃が用意されているが、固有技の連寸腿（⇩KK）もなかなか強い。技の出が早いこの技は、立ち状態の相手に1段目がヒットすれば2段目も連続でヒットし、ダウンを奪うことができるぞ。

●絶招技

花月の絶招技"龍頭箭疾歩"は出が非常に早く、また立ちガードしている相手にもヒットするのでかなり強力だ。ただししゃがまれると簡単に回避されるので、中段攻撃と織り交ぜて使っていくようにしたいところだ。

移動技	コマンド	攻撃属性	技効果	連繋高蹴腿	ⓅⓅⓀ	上上上	敵沈
後転身	⇖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	空中	敵沈	連環蹬腿	ⓅⓅ⇨Ⓚ	上上中	c_腹
猴形疾歩	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	空中		連環釘脚	ⓅⓅ⇩Ⓚ	上上中	
軸ずらし攻撃	コマンド	攻撃属性	技効果	連環虎撲手	ⓅⓅ⇘ⓀⓅ	上上中中	c_振落
横拳	⇨⇨Ⓟ	上段	c_横よろけ	連環龍形手	ⓅⓅ⇘Ⓚ⇨Ⓟ	上上中下	
固有攻撃	コマンド	攻撃属性	技効果	連環瞬腿	ⓅⓅ⇘ⓀⓀ	上上中上	敵沈
崩拳	⇩⇨Ⓟ	中段	敵沈	背転連環切掌	SECRET	上上	
砲拳	⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓚ	中段	前半払い、敵	背転穿掃鑽意崩	SECRET	上中中特殊中段	アッパー
劈拳	⇨Ⓟ+Ⓚ	中段	沈	虎撲手	⇘ⓀⓅ	中中	c_振落
寸崩打	Ⓟ+Ⓚ	上段	c_振落	穿掃鑽意崩	⇩Ⓟ+ⓀⓅ	中特殊中段	アッパー
足易腿切掌	⇨Ⓟ+Ⓚ	中段		連繋穿掃鑽意崩	SECRET	中中特殊中段	アッパー
烏形崩	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中段	c_払い	鶏形砲	⇨Ⓟ⇨Ⓟ	中中	アッパー
失歩烏形崩	⇨⇨Ⓟ	中段	c_尻餅	双手燕形砲	⇨Ⓟ⇨Ⓟ⇨Ⓟ	中中中	敵沈
烏形牙	⇘Ⓟ+Ⓚ	中段	敵沈	龍形手	⇘Ⓚ⇨Ⓟ	中下	
挑領	立ち途中⇨Ⓟ	中段		瞬腿	⇘ⓀⓀ	中上	敵沈
斧劈腿	⇖Ⓚ	中段	アッパー敵沈	連寸腿	⇗ⓀⓀ	下上	敵沈
半月後旋腿	Ⓚ+Ⓖ	上段	敵沈	疾歩燕形砲	⇘Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	上中	敵沈
旋風脚	⇦Ⓚ+Ⓖ	中段	敵沈	猴形手	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	空中上	
坐圧腿	⇘⇘Ⓚ	下段	敵沈	猴形双手	SECRET	空中上上	アッパー
鷹形撃	⇘⇘Ⓟ	中段	c_下よろけ	猴形砲	SECRET	空中上上中	敵沈
疾歩龍形拳	⇨⇘⇨Ⓟ	中段	c_中揺	固有投げ	コマンド	攻撃属性	技効果
疾歩燕形拳	⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段		鍵掛回倒	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
連続技	コマンド	攻撃属性	技効果	燕形回落	⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
鶏形連手	ⓅⓅ	上上		馬脚崩腿	敵の背後時Ⓟ+Ⓖ	背後投げ	敵沈
連繋高圏脚	ⓅⓀ	上上		横投げ	コマンド	攻撃属性	技効果
連環掌	ⓅⓅⓅⓅ	上上上上		足掛け倒し	敵の横時Ⓟ+Ⓖ	横投げ	敵沈
躍歩龍形手	ⓅⓅⓅ⇨Ⓟ	上上上中		当て身	コマンド	攻撃属性	技効果
烏形連手	⇩Ⓟ+Ⓚ⇨Ⓟ	中中	c_尻餅	鶴脚転腿	⇦Ⓟ+Ⓚ（上段Ⓟ返し）	上段当て身	敵沈
寸崩崩拳	Ⓟ+Ⓚ⇩⇨Ⓟ	上中	敵沈	絶招技	コマンド	攻撃属性	技効果
連繋半月後旋腿	ⓅⓀ+Ⓖ	上上	敵沈	龍頭箭疾歩	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上強	敵沈

移動技	コマンド	攻撃属性	技効果
摩擦歩	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
軸ずらし攻撃	コマンド	攻撃属性	技効果
翻肘撃	⇦⇘Ⓟ	中段	横よろけ
固有攻撃	コマンド	攻撃属性	技効果
栽拳	Ⓟ+Ⓚ	中段	c_大揺
手刀	⇧Ⓟ+Ⓚ	中段	振落
鞭拳	⇨Ⓟ+Ⓚ	上段	
前発力	⇨⇦Ⓟ	中段	敵沈
落脚	⇨⇨Ⓚ	中段	敵沈
仆刀腿	⇩Ⓚ+Ⓖ	下段	下よろけ
意拳蹴	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	下段	敵沈
後旋腿	Ⓚ+Ⓖ	上段	敵沈
上発力	座り時⇘Ⓟ+Ⓚ	特殊中段	アッパー敵沈
連続技	コマンド	攻撃属性	技効果
二連拳	ⓅⓅ	上上	
連栽拳	ⓅⓅ⇘ⓅⓅ	上上特中中	c_中揺
二連上勾拳	⇘Ⓟ⇘Ⓟ	特中特中	
二連肘	⇨ⓅⓅ	中中	敵沈
鞭連掃	⇨Ⓟ+Ⓚ⇩Ⓚ	上下	敵沈
捻身脚	⇦ⓅⓀ	中上	
拳肘上勾	Ⓟ⇨ⓅⓅ	上中中	アッパー敵沈
鞭拳連肘	⇨Ⓟ+ⓀⓅ	上中	c_小揺
鞭連脚	⇨Ⓟ+ⓀⓀ	上上	敵沈
上勾栽	⇘ⓅⓅ	特中上	
勾栽肘	⇘ⓅⓅⓅ	特中上中	c_中揺
連拳倒膝	ⓅⓅ⇩Ⓚ	上上下	
連拳蹬脚	ⓅⓀ	上上	
上勾栽掃	⇘ⓅⓅ⇩Ⓚ	特中上下	
鞭拳二連肘	⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ	上中中	アッパー敵沈
鞭連旋転捶	SECRET	上中中上	敵沈
鞭連旋転掃	⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ⇩Ⓚ	上中中下	敵沈
連旋転捶	SECRET	特中上中上	敵沈
旋肘転捶	SECRET	中上	敵沈
背勢鞭連掃	⇨Ⓟ+Ⓚ⇗Ⓚ	上下	敵沈
捻身掃腿	⇦Ⓟ⇙Ⓚ	中下	c_下よろけ
三連拳	ⓅⓅⓅ	上上上	c_小揺
鉄意	ⓅⓅⓅ⇘Ⓟ+ⓀⓅ⇖Ⓟ⇨Ⓟ+Ⓚ	上上上中中中上	敵沈
連拳捻身手	SECRET	上上中	c_小揺
連拳転身払	SECRET	上上中下	敵沈
固有投げ	コマンド	攻撃属性	技効果
貫捶	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
背蹴倒	敵の背後時Ⓟ+Ⓖ	背後投げ	敵沈
横投げ	コマンド	攻撃属性	技効果
サイドスロー	敵の横時Ⓟ+Ⓖ	横投げ	敵沈
当て身	コマンド	攻撃属性	技効果
膝撃	⇦Ⓟ+Ⓚ（順足右上段Ⓟ返し、順足左上段Ⓟ返し）	上段当て身	敵沈
鞭捶	⇦Ⓟ+Ⓚ（逆足右上段Ⓟ返し、逆足左上段Ⓟ返し）	上段当て身	敵沈
足取倒	⇦Ⓟ+Ⓚ（上段Ⓚ返し）	上段当て身	敵沈
絶招技	コマンド	攻撃属性	技効果
仁王合掌打	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ	上投	敵沈



連携が今後の課題だ

尹盛民

単発よりも連携技のほうが多いテコンドー。より闘いやすい技をピックアップしてみました。



返し技としても使っていきたいアプチャギ。

ユンの主な戦術はいかに相手をよろめかせ、そこに連続技を決められるか。また技をガードできた際、的確な返し技を決めることができるかが問題になる。

ほかのキャラと比べ、浮かせることができる技も少なく、浮かせたとしても大ダメージを奪うことができる空中コンボが今のところ見当たらない。

というワケで、今回はまず返し技に使えるものなどを挙げて紹介しよう。

ダウン、またはひるみ技を使う

●アプチャギ（⇦K）

通常技のアプチャギ。通常構え時（右足が前）から出すことができる技だ。足を高く蹴り上げるモーションで、攻撃判定は中段となる。ダメージもそこそこでヒットしたとき相手を浮かせることができるため使える技かと…。

ちなみにアプチャギがヒットしたら、空中コンボを狙うことが可能。今のところステップ・ダブルキックがベストと考えられる。

●ステップ・ダブルキック、テールスピア

ヒットすればダウンを奪うことができる二段蹴り。ダメージが高く、技の出もまあまあ。小ダウン攻撃を決めればゲージ4分の1を奪取できる頼れる技だ。ただ、中段攻撃になっているが相手がしゃがんでいるところにヒットすると、2発目がスカってしまう。これが難点かな。

●ヒールブレイド

上段パンチを2発、そこから踵落としを繰り出す計4発の技がこれだ。判定は上、上、上、中段となっているが、1発目のパンチがヒットすれば全弾ヒットし、ダウンを奪えるのがこの技の利点。

●ダブル・ブロー

しゃがみ相手に有効な技。ブローがヒットするとひるみ、そこにストレートが当たってダウンを奪う。ダメージは小さいが、嫌がられる技の1つだ。

移動技	コマンド	攻撃属性	技効果
フロント・パッカソ	Ⓟ+Ⓚ		
バック・パッカソ	Ⓟ+Ⓚ		
軸ずらし攻撃	コマンド	攻撃属性	技効果
サイドステップキック	Ⓚ	中段	
固有攻撃	コマンド	攻撃属性	技効果
プッシュ	Ⓟ	上段	c_小揺
カットキック	Ⓚ	中段	c_中揺
サイドキック	⇨ Ⓚ（左足が前時）	中段	c_中揺
ティフリギ	Ⓚ+Ⓖ	上段	敵沈
ネリョチャギ	Ⓚ+Ⓖ	中段	敵沈
スピン・ネリョチャギ	Ⓚ+Ⓖ（左足が前時）	中段	敵沈
フロントレッグカッター	Ⓚ+Ⓖ	下段	敵沈
リアレッグカッター	Ⓚ+Ⓖ（左足が前時）	下段	敵沈
サイド・ネリョチャギ	Ⓚ	中段	c_振落
アッパーカットキック	Ⓚ	特中段	敵沈
トーキック	立ち途中Ⓚ	特中段	
パッカソ	Ⓟ+Ⓚ	軸替	
ターン	Ⓟ+Ⓚ	移動	
連続技	コマンド	攻撃属性	技効果
コンボ・チルギ	ⓅⓅ	上上	
コンボ・ヨプチャギ	ⓅⓅⓀ	上上上	敵沈
コンボ・パンダルチャギ	ⓅⓅ Ⓚ	上上上	
コンボ・リバースエッジ	ⓅⓅ ⓀⓀ	上上上中	敵沈
リバースエッジ	ⓀⓀ（左足が前時）	払中	敵沈
パンチスピンキック	ⓅⓀ（左足が前時）	上上	敵沈
パンチハイキック	ⓅⓀ	上上	敵沈
パンチサイドキック	Ⓟ Ⓚ	上中	c_小揺
パンチ・レッグカッター	Ⓟ Ⓚ（左足が前時）	上下	敵沈
ダブル・ブロー	ⓅⓅ	中上	c_中揺
ダブル・ハイキック	ⓀⓀ	上上	
ワール・ウインド	ⓀⓀⓀ	上上上	敵沈
ダブル・スピア	Ⓚ Ⓚ	上上	
レッグ・スピア	Ⓚ⬇Ⓚ（左足が前時）	上下	
スカルプ・ブレイカー	Ⓚ Ⓚ	上中	敵沈
パッカソ・キック	Ⓟ+ⓀⓀ	移動、上	敵沈
フロント・パッカソ・キック	Ⓟ+ⓀⓀ	移動、上	敵沈
バック・パッカソ・キック	Ⓟ+ⓀⓀ	移動、上	敵沈
ステップ・ダブルキック	ⓀⓀ	中上	敵沈
テールスピア	ⓀⓀ（左足が前時）	中上	敵沈
テオ・チッキ	SECRET	中中	敵沈
ダブル・スピンブレード	SECRET	上上	敵沈
ターフ・カッター	SECRET	上下	敵沈
トルネード・スピンブレード	Ⓚ+ⒼⓀⓀ	上上上	敵沈
ターフ・カッター	SECRET	上上下	敵沈
コンボ・アッパーカットキック	SECRET	上上特中	アッパー敵沈
ターンスマッシュ	ⓀⓀ	中上	敵沈
ターニング・ブレード	ⓀⓀ	中上	敵沈
ダブル・ミドルキック	Ⓚ⬊Ⓚ	中中	c_中揺
ダブルジャブ	Ⓟ⬅Ⓟ	上上	
コンボ・トーキック	Ⓟ⬅Ⓟ⬅Ⓚ	上上上	
ヒールブレイド	Ⓟ⬅Ⓟ⬅Ⓚ⬅Ⓚ	上上上中	敵沈
トリッキー・スピア	ⓀⓀ	下上	
アッパーカット・スピア	ⓀⓀ Ⓚ	下上特中	アッパー敵沈
固有投げ	コマンド	攻撃属性	技効果
ショルダースルー	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
ホールドクラッシュ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
バックドロップ	敵の背後時Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
横投げ	コマンド	攻撃属性	技効果
サイドスロー	敵の横時Ⓟ+Ⓖ	横投げ	敵沈
絶招技	コマンド	攻撃属性	技効果
アルティメットナレチャギ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
アルティメットナレチャギ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下上上上空中	敵沈、G崩



文化放送(1134KHz)
毎週日曜
18:30〜20:30
パーソナリティ:
おたっきい佐々木
池澤春菜
菊池志穂

テレビ東京にて、毎週月曜日深夜、放送中!!

「吸血姫 美夕」の達人になるために!!

〜ビデオ作品から最新TVシリーズまでを完全網羅したデータBOOKをプレゼント!!〜

■限定1,000名 ■12月31日締切 ■応募方法《郵便番号、住所、氏名、電話番号、年令、性別》を明記したものと、600円分の切手を同封の上、下記までご応募下さい。抽選で1,000名の方に「吸血姫 美夕」データBOOKをプレゼントします。

〒150 東京都渋谷区東2-29-8
アミューズメントメディア総合学院事務局「美夕」データBOOK係

東京校・本科【全日制】

98年度生募集中

- ■ゲームクリエイター科(2年制)
  - □ゲームプログラマーコース
  - □ゲーム企画シナリオライターコース
  - □ゲームグラフィッカーコース
- ■ゲームクリエイター研究科(3年制)
- ■CGアニメクリエイター科(2年制)
- ■マルチメディアクリエイター科(2年制)
- ■声優タレント科(2年制)
- ■アニメーター科(2年制)
- ■コミック科(2年制)
- ■ノベルス・ライター科(2年制)

東京校・実践夜間専科

授業時間(19:00〜21:30)

97年度10月生締切迫る

- ■ゲームクリエイター専科
  - □ゲームクリエイター基礎コース
  - □ゲームプログラムコース
- ■CGクリエイター専科
- ■マルチメディアクリエイター専科
- ■声優専科
- ■アニメーター専科
- ■アニメーション演出専科
- ■ファンタジーイラスト専科
- ■コミック専科
- ■ノベルス専科

大阪校・本科【全日制】

現場直結主義でクリエイターを養成

98年度生募集中

- ■ゲームクリエイター科(2年制)
- ■CGアニメクリエイター科(2年制)
- ■声優タレント科(2年制)
- ■コミック科(2年制)
- ■ノベルス・ライター科(2年制)

大阪校開校記念第一期生特典!!

第一期生特別奨学金を入学者全員に授与!
入学者全員・東京ゲームショウ見学ツアー開催!

大阪校個別相談会実施中!!

お申し込み・お問い合わせは電話にてお気軽に。

〒564 大阪府吹田市広芝町10-40水川ビル9F
【最寄駅】地下鉄御堂筋線「江坂」徒歩2分
毎週 月・水・金曜 TEL.06-386-0266

東京校説明会

■11/8(日) ■12/13(土) 会場/東京・本学院
■1/17(土) ■2/14(土) 14:00 開始

大阪校説明会

■11/9(日) ■11/22(土) 会場/江坂研修会館
■12/14(日) ■1/18(日) 14:00 開始

お問い合わせ・参加申込みは下記フリーダイヤルまで!

東京校 才能発掘学院 大阪校

アミューズメントメディア総合学院

【東京校事務局】〒150 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 最寄駅/JR山手線・埼京線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分 東急東横線「代官山」徒歩7分
【大阪校開校準備室】〒564 大阪府吹田市広芝町10-40水川ビル9F TEL.06-386-0266 最寄駅/地下鉄御堂筋線「江坂」徒歩2分

98年度生願書受付中!

東京校・大阪校 資料・説明会のお問い合わせ 学校見学随時受付中! 0120-41-4600

入学案内無料進呈 【申込方法】 官製ハガキまたはFAXにて下記項目を明記の上、右記宛先までお申し込みください。
1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号、6.志望校(東京・大阪)7.志望学科、8.雑誌名

〒150 東京都渋谷区東2-29-8 アミューズメントメディア総合学院
FAX.03-3406-5070 ゲーメスト⑩係

〈ホームページ開設中〉学院の詳しい情報をお届けします。 http://www.amgakuin.com/

ゲーメストムック注文書

貴店TEL （　）
FAX （　）

書名	
サムライスピリッツ天草降臨 完全技表絵巻 本体価格 951円	冊
コスプレしちゃえ!! 本体価格 951円	冊
X-MEN vs STREET FIGHTER 本体価格 1437円	冊
サムライスピリッツ天草降臨 完全攻略奥義之書 本体価格 1437円	冊
サムライスピリッツ天草降臨ファンブック 本体価格 951円	冊
わくわく7 本体価格 1340円	冊
ウォーザード 本体価格 1437円	冊
リアルバウト餓狼伝説スペシャルグラフィカルマニュアル 本体価格 951円	冊
ストリートファイターEX 本体価格 1340円	冊
バーチャファイター3 Act.2 本体価格 1340円	冊
雀々しましょ恋こいしましょ原画&設定資料集 本体価格 1942円	冊
ゲーメストアイランド 血風録 イラストコンボ 本体価格 980円	冊
ストリートファイターⅢ 本体価格 1350円	冊
リアルバウト餓狼伝説スペシャルファンブック 本体価格 950円	冊
鉄拳3 Act.1 本体価格 850円	冊
ヴァンパイアセイヴァーグラフィカルマニュアル 本体価格 850円	冊
ゲームヴォイス～ゲーム声優コレクション 本体価格 1250円	冊
ストリートファイターⅢ ファンブック 本体価格 980円	冊
鉄拳3 Act.2 本体価格 980円	冊
電車でGO! 本体価格 1100円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97グラフィカルマニュアル 本体価格 980円	冊
ヴァンパイアセイヴァーテクニカルマニュアル 本体価格 1350円	冊

月　　日

株式会社 新声社

コミック注文書

貴店TEL （　）
FAX （　）

書名	
速攻生徒会② 本体価格 505円 小川雅史	冊
カプコン美少女戦士コミック アンソロジー③ 本体価格 757円	冊
ネオジオギャルズコミック アンソロジー③ 本体価格 757円	冊
KOF'96外伝⑥ 本体価格 563円 鷹岬諒	冊
ゲーパロ4コマグランプリ⑨ 本体価格 590円	冊
ねこばかアンソロジー② 本体価格 757円	冊
ワールドヒーローズ2⑤ 本体価格 825円 雑君保プ	冊
ゲームギャグ1Pコミック カプコン編② 本体価格 563円	冊
ゲームギャグ1Pコミック SNK編 本体価格 563円	冊
さくらがんばる! 本体価格 534円 中平正彦	冊
サムライスピリッツ天草降臨 4コマ決定版 本体価格 563円	冊
デッド オア アライブ4コマ 決定版 本体価格 563円	冊
ダイナマイト刑事4コマ 決定版 本体価格 660円	冊
ファイターズメガミックス アンソロジー 本体価格 950円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズG 本体価格 540円	冊
まるごとさくらアンソロジー 本体価格 760円	冊
ゲームギャグ1Pコミック ストリートファイターEX編 本体価格 660円	冊
ストリートファイターⅢコミック アンソロジー 本体価格 950円	冊
ストリートファイターⅢ4コマ 決定版 本体価格 590円	冊
マジカルドロップ3 4コマ決定版 本体価格 660円	冊
あすか120%エクセレント コミックアンソロジー 本体価格 880円	冊
ヴァンパイアセイヴァー コミックアンソロジー 本体価格 880円	冊

月　　日

株式会社 新声社

GAMEST ◆11月30日号プレゼント◆

◆ゲーメスト11月30日号のアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選で、220ページのプレゼントをさしあげます。裏側に希望する賞品の番号をご記入ください。締め切りは11月30日(必着)。

1:今号で面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
[　　　　][　　　　][　　　　]

2:今号でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
[　　　　]

3:今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
[　　　　]

4:もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか?
[　　　　]

5:今、熱中しているゲームは何ですか?[　　　　]

6:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?[　　　　]

7:ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか?
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　　）

8:今号のアイランド掲載の文字・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。[　　][　　]

9:あなたのご意見をご自由に(P.N.　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

ご協力ありがとうございました。

ジャスティス学園ひみつアンケート

・入学できるとしたら、君はどの高校に入りたいか?
(太陽学園、五輪高校、パシフィックHS、外道高校、ジャスティス学園)
その入学動機も簡潔に答えよ。

・また、入学した高校で何をやりたいか?(例:世界征服)

・君はジャスティス学園に登場するキャラクターの中で、誰とタッグを組みたいか?

・「青春」といって連想されるものを直感で答えてくれ!

・自由欄。

諸君の協力を感謝する!

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

商品	価格	数量
ストリートファイターZERO	本体価格 4,660円	本
K.O.F.'95	本体価格 4,660円	本
マーヴル・スーパーヒーローズ	本体価格 4,660円	本
ストZERO2ライブ・オン・ザ・バトル	本体価格 5,631円	本
バトルガレッガ	本体価格 5,631円	本
サイキックフォース	本体価格 5,631円	本
K.O.F.'96	本体価格 4,660円	本
レイストーム	本体価格 5,631円	本
X-MEN vs. STREET FIGHTER	本体価格 5,631円	本
ゲーメストオブザイヤー1996	本体価格 2,980円	本
サムライスピリッツ天草降臨	本体価格 4,800円	本
ストリートファイターEX	本体価格 4,800円	本
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	本体価格 4,800円	本
ストリートファイターIII	本体価格 4,800円	本
鉄拳3 Act.1	本体価格 5,800円	本

お名前

お電話

条件　買切

年　月　日

株式会社　新声社

コミック注文書

貴店TEL（　）
FAX（　）

部数　冊

条件　書名

担当者

回　巻

定価

月　日

株式会社　新声社

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社　新声社

ゲーメスト編集部「私立ジャスティス学園 俺の魂は熱血色」係

(ふりがな) お名前	年齢（　）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□	
※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　）	

※の部分は○でお囲みください

締切は11月30日（消印有効）

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社　新声社

ゲーメスト編集部 行

（11月30日号）

(ふりがな) お名前	年齢（　）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　）	
※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　）	
ご希望の賞品名とその番号	

ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※
①書店 ②ゲームセンター ③コンビニ ④マルゲ屋 ⑤その他

※の部分は○でお囲みください

求人倍増！ 就職抜群！ 生徒の作画能力と充実のマシン環境に業界が注目!!

完璧!コンピューターゲーム科

4月生
入学願書
受付中

このイラストは、神田くんの作品です。



夜間部開設！98年4月生受付中!!

アニメーション声優科	アニメーション科
コンピューターゲーム科	イラストレーション科
漫画家プロ養成科	※各科週2回授業

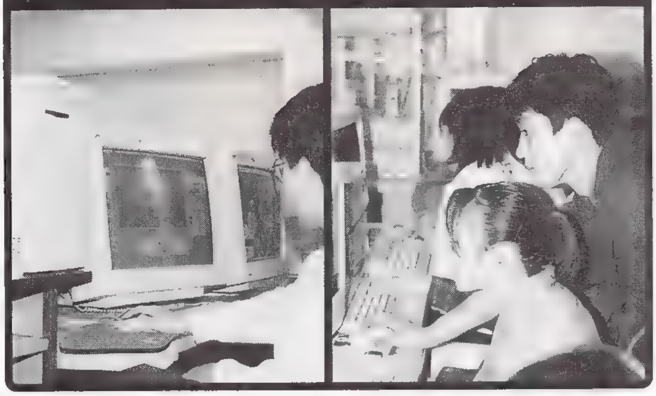


現場でやっていることを、授業で学ぶ!

マシン環境が充実しているこの学院のコンピューターゲーム科では、ゲーム制作のノウハウはもちろん、アニメーションの技法についても学習できるのが利点です。また、先生は現役のゲームデザイナーの方たちなので、わからないことや知りたいことは親身になって教えてくれます。シューティングゲーム、RPG、3Dアニメーション制作などは、制作チームを組んで行っています。（神田 毅）



PC-98、GATAWAY2000、PowerMacintoshと先生が、キミの創造力を待っている!!



学院見学・入学相談は毎日実施

体験入学実施中 毎月第2土曜日に実施中(13時〜)。参加希望の方は、ハガキに住所・氏名・年令(職業)・希望学科名を明記して、下記の住所へお申し込みください。

98年度生・各科願書受付中!
- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



文部省認可CGARTS協会認定教育校　社団法人・日本漫画家協会賛助会員　社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

東京アニメーター学院

〒101 東京都千代田区三崎町 3-4-9 Tel 03-5276-1511(代)

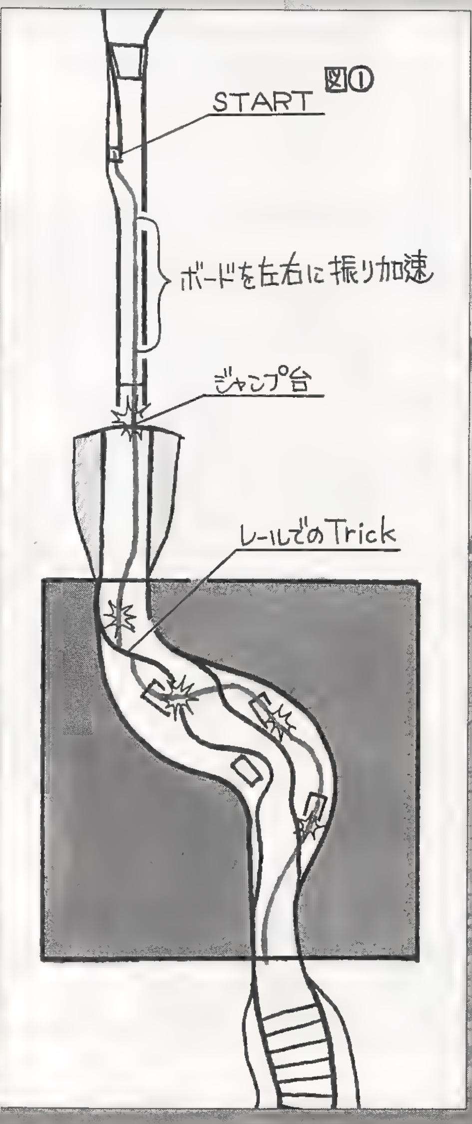
入学案内書 住所・氏名・電話番号・雑誌名(○月号)を明記、切手250円分同封で請求。

いよいよ
最終ラウンドに突入!!

TOP SKATER™
SEGA SKATEBOARDING

**ついに攻略も大詰め。
エキスパートのための
エキスパートコース
攻略だ!!**

担当：スー
協力：AM3研片岡宏之コーチ



ついに全国大会「SKATERSSESSION1997」も終了し、TOPSKATERの盛り上がりも一休みといった感がある。本誌の攻略も、エキスパート攻略を残すのみとなった。ここまでTOPSKATERをプレイしてきた選手の方々なら、できないことはないライン取りだと思うので、アタックを重ね、うなるようなスコアをハジき出して、ハイスコアのコーナーまで送ってきてほしい。

序盤から狙え!!（図①）

スタートしてから一番最初のトリックポイント、コースいっぱいに広がっているジャンプ台までは、結構な距離がある。この間に、ボードを左右にスライドさせ、スピードを上げておくのはお約束。それは速度を上げ、トリックをキメたときのポイントをできるだけ高くするためだ。

着地後、屋内コースに突入するのだが、ここからすでに高等テクニックを要求される。屋内に入ったら、まず左手に見えるレール（手すり）に向かって進んでいく。フロント入力で小ジャンプして、レールでのトリックをキメる。すぐさまボード入力をやめると、キャラは中央の波状になっているコースではなく、手前のジャンプ台のあるコースに落ちる。このときフロント入力をしすぎて、行きすぎないように注意。行きすぎるとジャンプ台に乗れなくなってしまうからだ。

まずは、手前のジャンプ台からトリックをキメる。このとき進入角度は少々キツいが、次に繋ぐことを考慮して、ジャンプ台の左端からトリックをキメよう。着地したら、すぐにボードを左スライド＋左ロールで思いっきり右に曲がろう。こうしないと、かなりのスピードが出ているため、次のジャンプ台に乗れないからだ。

うまくジャンプ台を登れたら、ここも次の展開を楽にするために、左寄りからトリックをキメたい。着地後、屋内コース最後のジャンプ台に挑むのだが、COOLCOMBOを繋ぐことを考え、安定するようにジャンプ台の中央から、トリックをキメよう。

操作はさらに忙しく（図②）

屋内コースを抜けたら、ボードコントロールはさらに激しさを増す。左手にドラム缶が横一列に4つ並んでいるのだが、ここでは無視して右側のレールに向かう。

先程と同様にフロント入力の小ジャンプでレールに乗ったら、ここでもすぐにフロント入力をやめて、階段側に降りる。そして降りた直後、再びフロント入力でレールに飛び乗りCOOLCOMBOを稼いでいこう。ここでは可能な限り連続で狙っていく。できれば2段につき1回のトリックをキメるのが理想だ。ただし最初にレールから降りたときは、スピードが乗っているので、ある程度段を飛ばしてしまうのは仕方がない。

階段の途中にもドラム缶が配置されているが、ここでは無視してレールでのCOOLKOMBOを稼ぐのに集中したほうがいいだろう。

また、3枚配置されているコカ・コーラ看板だが、これを狙っていくのもイイ。しかし、全て狙うのはムリなので、まず1枚目の看板からトリックをキメて、そのまま階段を飛び越し、3枚目の看板に繋いでいこう。また、コカ・コーラ看板からトリックをキメるときは、ジャンプ台と同じく看板のへりに近ければ近いほどグレードが高くなることを覚えておいてほしい。

またこれらのCOOLCOMBOは、まず繋げていくことが大切なので、高いグレードのトリックを狙いすぎて、ミスして台無しにしないように注意してほしい。

キビしいドラム缶地帯

コカ・コーラ看板から着地したら、右手に上り坂、左手に下り坂になっている。ここでは上り坂には進まず、ドラム缶が配置されている下り坂に進んでいこう。

フロント入力の小ジャンプでドラム缶に乗りトリックをキメていくのだが、ここから先はかなりの数のドラム缶が存在するので、連続でドラム缶に乗りCOOLCOMBO

を繋いでいく。しかしトリックを重ねれば重ねるほどキャラのスピードは上がっていくので、文字通り難度は加速度的に上がっていく。ここで重要なのは、微妙なボードコントロールとフロント入力のタイミングで、これぱっかりは感覚的なものと馴れが関わってくるため、回数を重ねることでマスターするほかないだろう。当然、右手の上り坂の次にくる左手の上り坂は登らない。

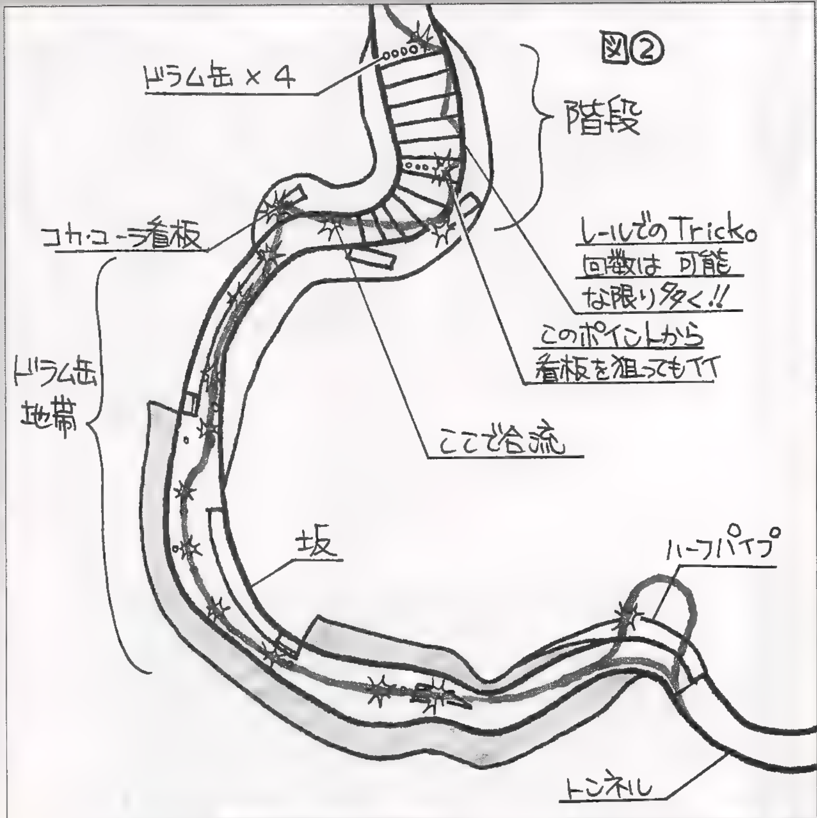
ドラム缶地帯をクリアーすると、コースの中央に島(!?)が配置されている。この島はかなり細かいパーツ構成になっているので、さまざまなクリアーのしかたがある。まず、一番手前に配置されているドラム缶に、フロント入力小ジャンプで乗ってトリックをキメるのだが、トリックが成功すると共にまず転倒してしまう。そのまま島の上で体制をたてなおし、ジャンプ台からトリックをキメる方法と、スピードを殺さないために、あえてバック入力の大ジャンプで島の上に乗って、ジャンプ台からトリックをキメる方法もある。

もし島の上に乗ることができなかった場合は、先端のとがっている部分に小ジャンプして飛び乗りトリックをキメることができる。見た目にはかなり低いが、レールに飛び乗ってトリックをキメる場合と、まったく同様のタイミングでできるので心配ない。

島をクリアーすると、左手にハーフパイプが見えるのだが、次に突入するトンネルの進入角度を考え、ここではハーフパイプからのトリックは狙わなくても構わないだろう。今回はここまで。

FINAL STEP

さて、半年以上に渡ってお送りしてきたTOPSKATERの連載もいよいよ最終回、エキスパートのためのエキスパートコース攻略（後編）を残すのみとなった。巷ではやっと（!?）盛り上がってきているアミューズメントスポットもあるので、スコアアタックに挑んでみてほしい。それでは次号でまた会おう!!



曲がりながらのコントロールに慣れろ！
ロイヤルガーデンカップ　1600m編

FINAL FURLONG™
ファイナルハロン

ポジションキー時は曲がれるかもしれないが、
スパートしたら…しっかり手綱を持ってコントロールするぞ！

担当：ずるずる

右カーブをマスター！
ロイヤルガーデンカップ

「ロイヤルガーデンカップ」のコースからはカーブが存在する。そのカーブは右カーブとなるが、コースの形をみてもわかるように一定ではない。
　周回コースではあるが、1600mのレースなため、6割ほどしか使わない。そのため、カーブの数が2つだけとなる。さて、曲がれるかな？



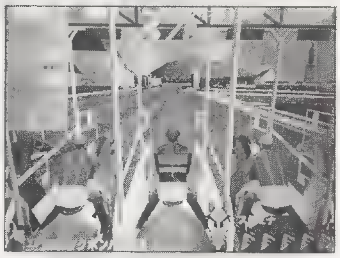
馬を決めてスタートへ

　さてレースに入るが、まず気をつけたいのは選ぶ馬だ。
　前回でも触れたが、1位ゴールを目指すためには走りやすい馬を選びたい。というわけで今回も「先行」か「自在」タイプを選ぶことにする。



「先行」タイプを選ぶほうがポジションを決めやすいぞ！

　馬が決まれば次は枠だ。
　どこからスタートするかでかなり戦い方が変わる。とくにカーブのあるこのコースではポジション決めは重要！「先行」タイプで走る場合は、スタートしたらすぐ一番速い馬の斜め後方に位置するようにする。その位置をキープしたらペースを合わせて1つ目のカーブを待とう。
　「自在」タイプの場合、4、5番手あたり、馬群の中央にいるようにする。そのとき、右カーブのイン寄りを走るため、右寄りをキープしておく。

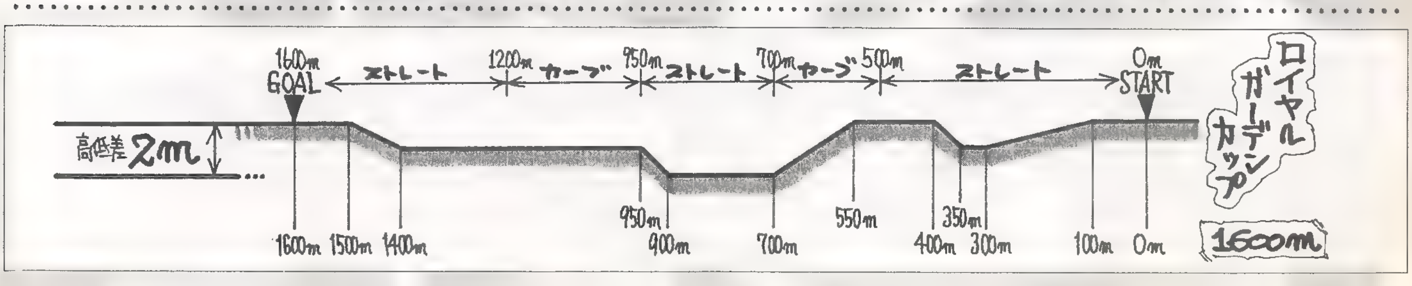


まずほかの馬にブロックされないようにするため、出遅れるな！



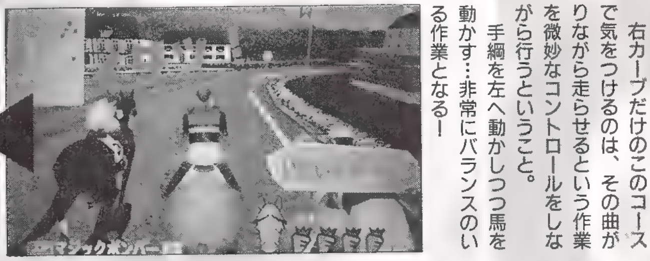
1つ目のカーブまでにしっかりポジションをキープすること。

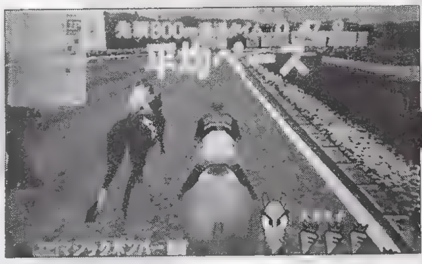
　自分のポジションが決まったら、ほかの馬にぶつからないように間隔に気をつけながら1つ目の右カーブへ進む。
　手綱は、左へ動かすことを忘れるな！



しっかりポジションをキープ!

右カーブだけのこのコースで気をつけるのは、その曲がりながら走らせるという作業を微妙なコントロールをしながら行うということ。
手綱を左へ動かしつつ馬を動かす…非常にバランスのいる作業となる!





慣れるまでは頭がわけわからん状態になることも…大丈夫!

ちょっと身がよじれる形になるが、これは頭で考えていてもどうしようもないので、しっかりそのコントロールをする感じを身体で覚えるようにしたい。大丈夫かな?

あとはスパートのみ!

しっかり2、3番手に（写真ではぶつかりながら強引にキープ!）つけつつ2つ目の右カーブへ。すると「勝負」のサインが点灯!さあスパートだ!全力で馬を動かし、ムチボタンを押して一気にトップへ!でもカーブしながらなんですよねえ。これがなかなか難しいんだ!



ここからが勝負!とにかく激しく動かして一気にゴールへ!

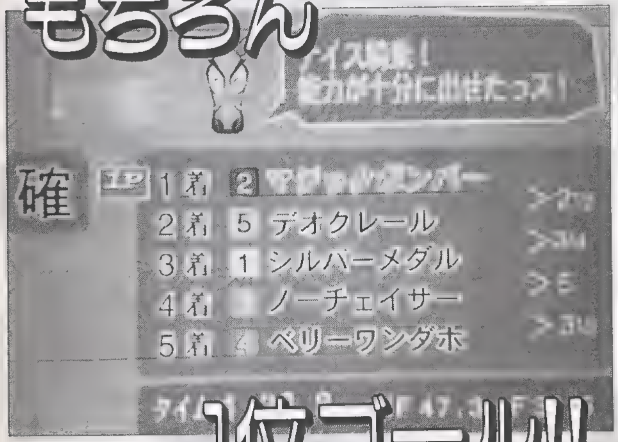
しっかり手綱を握り、少し左へ押し出してカーブを曲がっていく。このとき、自分の身体は上下に前後に激しく動いているので、コントロールが不安定になるから、腕に力を入れていきたいところ。



スタミナは?よーし大丈夫!これで1位ゴールは君のもの!

カーブを曲がり終えたら直線のみ!もうこれ以上ないというぐらい激しく動かしてゴールへ!スパート開始時点でニンジンが2本以上あればスタミナは大丈夫!余裕で2馬身半の差をつけてゴールへ!

もちろん



1位ゴール!!

3コースのポイントをチェック!



ラウンドトリップRV

RVならではのハンドリングを
楽しみながら3コースをクリアしよう!

担当 するずる

まずは走ることから

レースというとスポーツカーに乗って高速で走ることをイメージするが、このゲームは、悪路走破を目的として作られたクルマでレースをする。

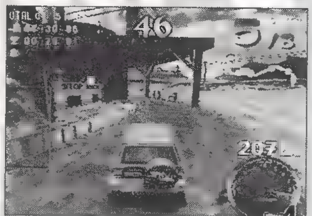
免許をお持ちで、RVを運転したことがあるかたなら、よーくわかると思うが、とにかくハンドリングが甘いのですー普通の乗用車でも少しは甘いものがあるけど、アレの比ではありませんーとにかく甘く、かなりハンドルを切らないと曲がれないし、数ミリ、いや数センチ寄ろうものなら…もう大変!



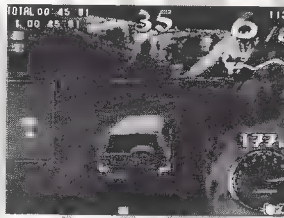
そんな難しいクルマでレースをするのですから、普段と違うところでかなり気を使うことになります。コース暗記ウンヌンよりも、その操作感（アタリ判定のデカイ自機だと思うといいかも）に慣れないと。では各コースを紹介。

基本を学ぼう! 初級
ラインを気にして走ることが重要

初級コースとはいうものの、オーバルコースのような簡単なものではない。しっかりカーブもあるし、さらにはジャンプまであるしね。


往路の左カーブのインが通れる!

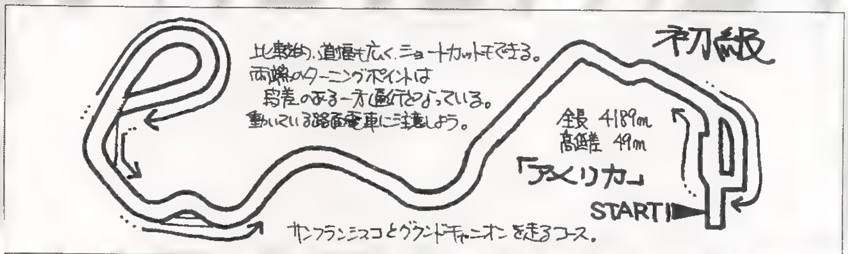
このコースで気を付ける点は、まず対向車。キープレフトで走っていればいいが、右カーブでインを突くと…正面からライバルが!ということになる。まずこれをクリアすること。要注意は、中盤のキツいカーブまでのところ。


キツい右カーブ。インにはドラム缶。

次に車重からくるグリップの悪さ。ラインが膨らむので、早めに切り込むこと。


復路で使えるストレートへ。

忘れちゃいけないのがショートカット。2カ所あるのだが、往復するので1周で2回（1回は使えない）できる。その場所をしっかり覚えてしっかりタイムアップしよう。

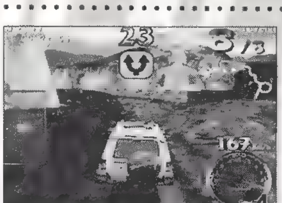


分岐がポイント! 中級
コースの走りかたがタイムアップへつながる

中級コースは、合流、分岐を繰り返す展開のコース。だがその分岐はコースが枝分かれするのではなく、1本道に分離帯があるようなもの。なので迷うこともないし、問題はなさそうなのだが、そこに落とし穴があったりする。


シケインみたいなカーブでも、減速するか強引に曲がるかで対応。

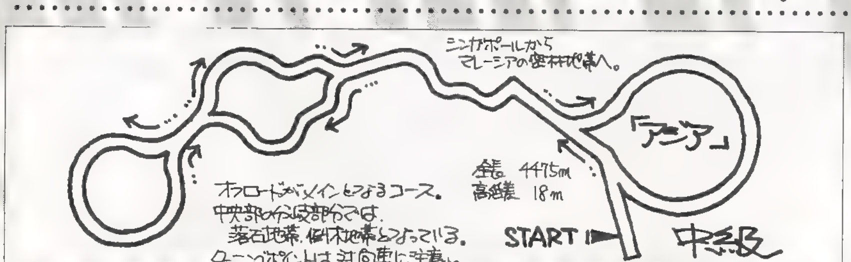
この分岐を楽にクリアするなら、他のライバルたちと同じようにすべての分岐を左に入って行けばいい。


2つ目の分岐はターニングポイント。どっち回りでもいいけどね!

4回ある分岐だが、そのうち2つは障害物のある道（往復なので）となる。さすがにそこで対向車がいるとかなーりマズいので、その分岐では左へ。残る1つ（中央の分岐点）も、左へ進む。え?対向車が怖い?大丈夫!対向車は右寄りで来るでしょう!


こっちの分岐は左へ。そうすれば対向車がいないので安全!

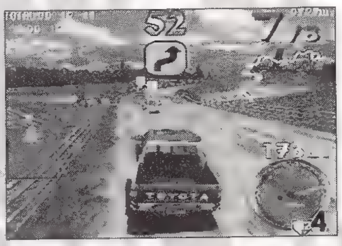
右へ進むと左カーブの道なのでインは安全なのです!これは使えるので、実行してみてくださいな。



ミスが許されない！ 上級

コース幅の狭さが難度を上げている

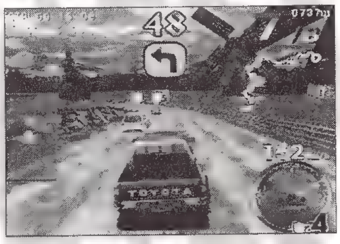
上級コースともなるとさすがに楽に走らせてはくれません。それがよ～く実感できるように、な、なんとオンロードの他にオフロードがある上、なんと雪道も！これはかなり危ない。ただでさえ操作が大変だというのに、さらに難しい状況なのですから。



コースを覚えていないと、こういうところでミスをする。

さて、そんな上級ですが、まず気を付けるのはコースの幅の狭さ。しっかりアウト＝イン＝アウトをしてもぶつかるほど狭いので、減速をしっかり行い、決してぶつかることがないようにしたい。あの加速の鈍さを味わわないため。

その上で雪道では、もっと慎重に走ることになる。カーブのマークが見えたら絶対にアクセルをオフにするように！



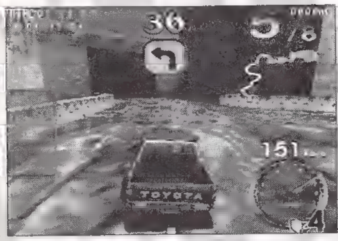
キツい左カーブ。帰りはキツい右カーブになるぞ。

慣れてくると、どのカーブが全開OKかわかります。怖いのは復路の下りの左カーブたち。曲がれないいッス。



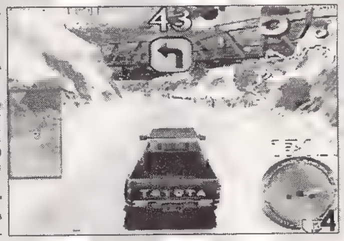
分岐は右へ！反応が遅れると曲がりきれないので注意！

まず、ぶつからないこと。これをクリアしなければならないが、それでもかなり完走は難しい。どうする？



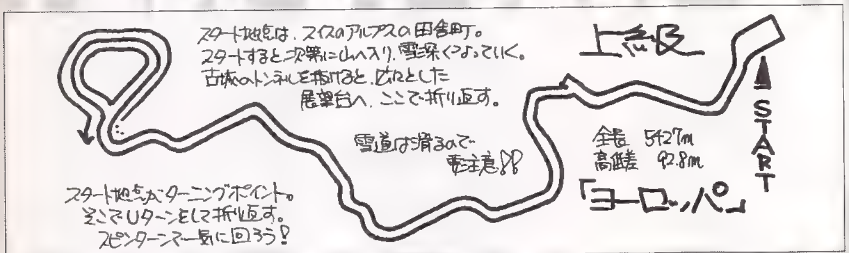
ターニングポイントを通過し合流したら、すぐ右だ。

いかに速く走るかは、やはりライン取り。高いスピードを維持するかがポイント。



行きも帰りも、このカーブでは減速しないと曲がりきれない。

さらにゴール地点の走り方。いかに早くUターンをするかだ。やり込み重要！



筐体・基板・各種パーツ オール激安！

中古良品勢揃い！
買って安心、大満足間違いなし！

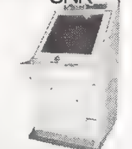
12,800円均一			19,800円均一		29,800円	39,800円
ナムコ	セガ	SNK	タイトー	カプコン	セガ	SNK

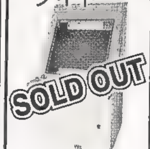
ナムコ


コンソレット18

セガ

シティー18

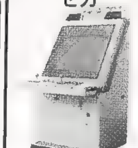
SNK

キャンディー18

タイトー


カナリー25

カプコン

ステイタス18

セガ

エアロシティ

SNK

MVS U4/33

その他・多数有り

お問い合せ下さい！

- ●アストロシティー
- ●ボニー25
- ●バーサスシティー
- ●コンソレット26
- ●ブラストシティー
- ●マドンナ
- ●ボニーマークⅣ

在庫リストのFAXサービスあります。リスト以外にも在庫多数あります。とにかくお電話下さい！お電話頂けば,お送りいたします。※表示価格は変更する場合が有ります。

アイレム

GPレース	15,000
R−TYPE	15,000
R−TYPE Ⅱ	14,000
R−TYPE LEO	13,000
アンダーカバーコップス	24,000
サンダーブラスター	15,000
スパルタンX	15,000
ドラゴンブリード	15,000
ボンバーマン	12,000
ボンバーマンワールド	18,000
メジャータイトル2	5,000
ロードランナー4	32,000
海底大戦争	28,000
最後の忍道	28,000

アトラス

ななめでマジック	3,000
ヘヴンズゲート	38,000
豪血寺一族2	8,000
豪血寺外伝 最強伝説	26,000
首領蜂	32,000
怒首領蜂	78,000

カプコン CPS-Ⅱ SUB

19XX	28,000
D&D	15,000
D&D 2	28,000
MSH VS SF	78,000
X−MEN	10,000
X−MEN VS STF	48,000
ヴァンパイア	5,000
ヴァンパイアセイヴァー	48,000
ヴァンパイアセイヴァー2	68,000
ヴァンパイアハンター	8,000
ヴァンパイアハンター2	78,000
エイリアンVSプレデター	28,000
サイバーボッツ	12,000
スーパーストⅡ	3,000
スーパーストⅡX	4,000
スーパーマッスルボマー	8,000
ストZERO	5,000
ストZERO2	8,000
ストZERO2アルファ	28,000
パズルファイターⅡX	18,000
パワードギア	15,000
マーヴルSヒーローズ	23,000
マッスルボマーDuo	10,000
ロックマン2	18,000
虹色町の奇跡	35,000

カプコン

1943	15,000
1943改	12,000
F−1ドリーム	3,000
US ネイビー	15,000
ウォーザード（PCB）	38,000
キャプテンコマンドー	15,000
スターグラディエイター	38,000
ストⅡ	18,000
ストⅡ	48,000
ストⅡ EX	58,000
ストⅡ EXプラス	68,000
ストアルファ2（海外）	45,000
ストⅡ' ターボ	5,000
ストムービー	35,000
ストライダー飛竜	28,000
ソンソン	18,000
チャリオット	28,000
ファイナルファイト	13,000
ブロックブロック	6,000
ロックマン	23,000
戦場の狼Ⅱ	22,000
戦場の狼（C）	12,000
大魔界村	25,000
天地を喰らう2	15,000
闘神伝2	28,000
魔界村	15,000

コナミ

THE ハスラー	4,000
ヴァーサスネットサッカー	68,000
ガイアポリス	15,000
グラディウスⅡ	30,000
ゴルフィンググレイツ	12,000
ゴルフィンググレイツ2	18,000
サッカースーパースターズ	28,000
スラムダンク	18,000
スラムダンク2	38,000
セクシーパロディウス	28,000
だい好キッス	38,000
ツインビーヤッホー	28,000
ときメモ対戦ぱずるだま	38,000
ハイパーアスリート	18,000
ハイパーオリンピック	15,000
パロディウスだ	8,000
メインスタジアム	5,000
極上パロディウス	18,000
沙羅曼蛇	35,000
沙羅曼蛇2	28,000
実況パワフル野球'96	15,000
出たな！！ツインビー	5,000
進め対戦ぱずるだま	18,000
対戦とっかえだま	48,000
対戦ぱずるだま	23,000

ジャレコ メガシステム SUB

P−47ACES	3,000
エンジェルキッス	3,000
グラティア（新品）	25,000
ゲーム天国	5,000
スーチーパイ2	3,000
テトリスプラス	10,000
流星雀士キララスター	6,000
湾岸戦争	3,000

ジャレコ

P−47	18,000
ぶたさん	28,000
銀河任侠伝	15,000

セイブ開発

ダイナマイトデューク	12,000
バイパーフェイズワン	28,000
戦球	38,000
雷電	10,000
雷電Ⅱ	28,000
雷電DX	38,000
雷電ファイターズ	78,000

セガ ST-V SUB

イントロドンドン	5,000
エジホン探偵事務所	3,000
グルーヴオンファイト	28,000
ゴールデンAXEデュエル	2,000
コラムス'97	12,000
サンドアール	5,000
ダイナマイト刑事	18,000
デカスリート	12,000
バーチャ キッズ	2,000
バーチャ リミックス	2,000
ばくばくアニマル	2,000
ファイナルアーチ	3,000
ファンキーヘッドボクサー	5,000
ぷよぷよSUN	28,000
プリクラ大作戦	8,000
プロ麻雀 極スペシャル	12,000
ペブルビーチ	8,000
紫炎龍（新品）	50,000
上海万里の長城	20,000
水滸演武	3,000
蒼穹紅蓮隊	15,000

セガ

D・Dクルー	4,000
M. V. P	1,000
イチダントアール	6,000
コラムス	5,000
コラムス2	3,000
シャドーダンサー	5,000
スタック・コラムス	4,000
ずんずん教の野望	8,000
ソニックブーム	5,000
ダークエッジ	12,000
タントアール	3,000
チャンピオンベースボール	3,000
テトリス	5,000
ファンタジーゾーン	18,000
ぷよぷよ	5,000
ぷよぷよ通	8,000
フラッシュポイント	3,000
ブロックアウト	3,000
ブロックシード	3,000
ペンゴ（C）	15,000
ボトボト	3,000
モンスターレア	12,000
登龍門	5,000

タイトー F-3 SUB

あっかんべーだ	3,000
アルカノイドR（P付）	35,000
エレベーターアクションR	5,000
カイザーナックル	3,000
クレオパトラフォーチュン	4,000
ダライアス外伝	12,000
パズルボブル2	5,000
パズルボブル2X	8,000
パズルボブル3	25,000
ハットトリック'95	3,000
バブルシンフォニー	5,000
バブルメモリーズ	12,000
逆鱗弾	3,000
究極タイガー2	8,000

タイトー

NBA JAM	15,000
NZランドストーリー	10,000
アルカノイド（P付）	5,000
サイキックフォースEX	18,000
スペースインベーダーDX	5,000
タイガーヘリ	12,000
チャンピオンレスラー	3,000
トップランキングスターズ	8,000
バブルボブル	25,000
ファイターズインパクトA	28,000
まじかるでーと 1	23,000
まじかるでーと EX	28,000
レイストーム	48,000
レイフォース	18,000
ワードナの森	10,000
火激	3,000
奇々怪界	28,000
究極タイガー	8,000
大旋風	15,000
忍者君 魔城の冒険	10,000

テクモ

Vゴールサッカー	6,000
がんばれギンくん	15,000
ギャロップレーサー	48,000
サンダードラゴン	6,000
ストライクガンナー	5,000
でろ〜んでろでろ	18,000
ファイナルスターフォース	12,000
リムロッキンバスケット	3,000
ワールドカップ 94	5,000
闘姫伝承	28,000
雷牙	10,000

ナムコ

Sワールドコート	8,000
アウトフォクシーズ	18,000
エメラルディア	3,000
ギャラガ（C）	5,000
ギャラクシアン（C）	10,000
コズモギャングザパズル	5,000
コズモギャングザビデオ	10,000
スプラッターハウス	23,000
ゼビウス	28,000
ゼビウス 3D/G	28,000
ソウルエッジ Ver.2	38,000
タンクフォース	10,000
ダンシングアイ	50,000
ディグダグ	23,000
ティンクルピット	6,000
トイポップ	48,000
ドラゴンスピリット	45,000
ドラゴンバスター	45,000
ナムコクラシックVol. 1	15,000
ナムコクラシックVol. 2	32,000
ニューマンアスレチック	12,000
ネビュラスレイ	15,000
パックマン（C）	12,000
パラデューク	35,000
マーベルランド	48,000
マッハブレーカーズ	18,000
マッピー	38,000
リブルラブル	48,000
ワールドコート	15,000
ワールドスタジアム'95	3,000
ワールドスタジアム'96	8,000
ワルキューレの伝説	58,000
鉄拳2 Ver. β	48,000
妖怪道中記	18,000

バンプレスト

アクウギャレット	25,000
アルチメイトテニス	3,000
ウルトラマン倶楽部	5,000
ウルトラマン闘魂伝説	5,000
ゴジラ	8,000
スーパースラムス	18,000
ドラゴンボールZ	10,000
ドラゴンボールZ 2	15,000
バトルレーサー	15,000
マクロス	8,000
マクロス2	10,000
マクロスプラス	38,000
マジンガーZ	18,000
機動戦士ガンダム	3,000
銃弾嵐	25,000
美少女戦士セーラームーン	23,000

ビデオシステム

F−1グランプリ	2,000
F−1グランプリⅡ	2,000
Sウィングスリミテッド	42,000
スーパーバレー'91	3,000
ソニックウイングス	8,000
パイプドリーム	5,000

東亜プラン

V. ファイブ	12,000
お天気パラダイス	15,000
テキパキ	10,000
ドギューン	10,000
バツグン	25,000
達人王	15,000

ネオジオ

K. O. F'94	3,000
K. O. F'95	5,000
K. O. F'96	8,000
NEO・Mr・DOI	78,000
オーバートップ	18,000
ギャラクシーファイト	3,000
サムスピ斬紅郎無双剣	3,000
サムライ天草降臨	12,000
ステークスウィナー	8,000
ステークスウィナー2	18,000
ソニックウイングス2	8,000
ソニックウイングス3	12,000
ティンクルスターS	18,000
ネオ・ドリフトアウト	15,000
ネオ・ボンバーマン	38,000
バーニングファイト	12,000
パズルボブル	8,000
パルスター	12,000
パワースパイクス2	5,000
ビッグトーナメントゴルフ	10,000
ブレイカーズ	18,000
マジカルドロップ2	12,000
ラストリゾート	5,000
リアルバウト餓狼伝説	5,000
リアルバウト餓狼伝説S	15,000
リーグボーリング	5,000
ワーヒーパーフェクト	5,000
わくわく7	12,000
作戦名ラグナロク	6,000
将棋の達人	12,000
神凰拳	8,000
痛快ガンガン行進曲	5,000
得点王3	8,000
得点王−炎のリベロ−	12,000
忍者マスターズ	8,000
風雲スーパータッグバトル	12,000
龍虎の拳外伝	5,000

クイズ

SHOW BYショーバイ	3,000
クイズ殿様の野望2	5,000
子育て	8,000
子育てクイズ2	18,000
赤丸Q上昇クイズ	7,000
熱答クイズチャンピオン	3,000
熱闘！激闘！クイズ島	3,000
能力向上委員会	5,000

マージャン

ジャンジャンパラダイス	58,000
スーパーマル禁版	12,000
スーパーリアル花札	18,000
スーパーリアル麻雀P-I	15,000
スーパーリアル麻雀P-II	5,000
スーパーリアル麻雀P-III	8,000
スーパーリアル麻雀P-IV	8,000
スーパーリアル麻雀P-V	12,000
セーラーウォーズ	12,000
ファイナルロマンス	10,000
ファイナルロマンス2	23,000
ファイナルロマンスR	48,000
プリティーセーラー18禁	15,000
雀々しましょ	23,000
着せかえ麻雀	28,000
同級生スペシャル	18,000
麻雀ハイパーリアクション	12,000
麻雀レモンエンジェル	8,000
麻雀極	12,000
麻雀同級生	15,000

その他

Mr・DOI（C）	8,000
PANG3	20,000
STRAHL	12,000
アースジョーカー	5,000
アクロバットミッション	5,000
オセロダービー	15,000
ガルメデス	8,000
ガンバード	15,000
ギャルズパニックⅡ	10,000
ギャルズパニックⅢ	28,000
ギャルズパニック4遊	38,000
グランドクロス	5,000
コンバットライブス	2,000
スーパーオセロ	3,000
スーパー上海	8,000
スカルファング	28,000
ススメマイルスマイル	23,000
スタジアムヒーロー	3,000
ストライカーズ1945	32,000
ソルディバイト	28,000
ダブルドラゴン	15,000
ダブルドラゴン2	5,000
ダブルドラゴン3	8,000
だるま道場	5,000
ダンガー	5,000
ダンクドリーム'95	18,000
テラフォース	8,000
ドリフトアウト'94	12,000
ドンデンラバー	38,000
バーチャボーリング P付	18,000
パズルはいりませんか	3,000
バトルガレッガ	42,000
へべれけのぽぷーん	4,000
ボンピングワールド	15,000
ムーンクレスタ（C）	8,000
もうじゃ	15,000
レッスルフェスト	3,000
ロジックプロ2	18,000
ロボコップ	5,000
ワールドラリー	5,000
逆転パズル番長	12,000
究極のオセロ	10,000
原始島	15,000
五月陣戦	5,000
五月陣戦2	10,000
較・較・較	8,000
疾風魔法大作戦	18,000
上海	5,000
上海 Ⅱ	20,000
上海 Ⅲ	10,000
戦国エース	15,000
戦国ブレード	28,000
卒業証書	10,000
大江戸ファイト	18,000
大牌砦	15,000
熱血高校ドッチボール	12,000
牌砦	4,000
牌砦Ⅱ	5,000
牌砦Ⅱ 仇討外伝	6,000
飛翔鮫	8,000
琉球	5,000
連珠貴族	12,000

マザーボード

CPS−Ⅱ マザーボード	28,000
F−3 マザ -ボード	45,000
MV−1 B	38,000
MV−1 FZ ハードキット	23,000
ST−V マザーボード	48,000
メガシステムマザーボード	30,000

お支払い方法

- ●お支払は現金振込または、宅急便の代引でお願いします。
  ※但し、筐体は現金振込でお願いします。
- ●入金確認後、即日発送致します。 ※各種クレジットも取扱っております
- ●金額は、すべて消費税別です。

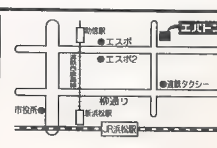
振込先：あさひ銀行浜松支店 普通1051829（株）エパトン

注意事項

- ●お申し込み日より7日間以内に入金がない場合は、キャンセルとさせて頂きます。
- ●上記リスト以外にも続々と入荷しておりますので、お問合せ下さい。
- ●価格はリストより変更している場合もございますので必ずお電話にてご確認下さい。
- ●基板、パーツ送料はお客様御負担です。 ●大型機，送料は相談に応じます。
- ●商品発送後のキャンセル，返品はできません。
- ●18才未満の方は保護者の電話確認が必要です。

●ご注文ご予約は ☎053-466-7333 FAX及び留守番電話は、24時間受け付けています。

営業時間／AM10:00〜PM6:30
定休日／第1・第3土曜・日曜日・祝祭日



株式会社 エパトン
〒430 静岡県浜松市新津町301-1
TEL053(466)7333(代)
FAX053(466)7334

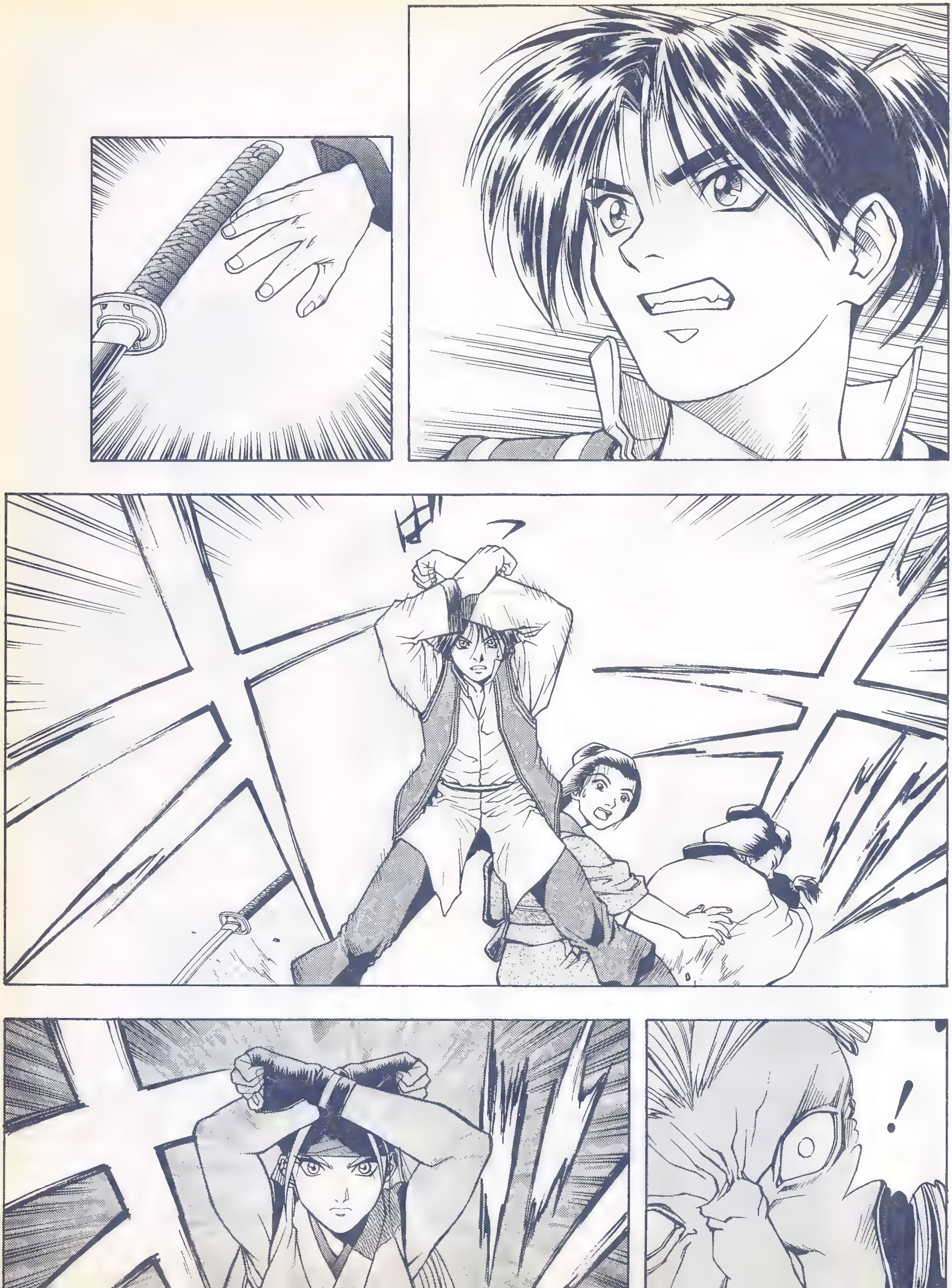

楓の一斬!!
ドカッ
幕末浪漫
月華の剣士™
EPISODE.Ⅳ
藤田文士
ガッ
ガガガ
ブワッ
…もう
やるしかない
のか…
ザアッ


うわぁあああアん!
タッ
タッ
あああ あっ!!
あ!
きゃ君ッ!?

草薙京 複製原画集11月29日発売!!!




女将さん！
この２人を
!!
ドッ





藤田先生に励おたを!! コミゲ編集部「月華」係まで


おおおおおお…
…あ あのっ⁉ …ゆ ゆきって…
危ねェ 楓エッ‼


!
ギュラララッ
いーところを
ジャマしちまって
悪リィなァ
ヒッヒヒッ
このデカブツは
俺様の
獲物だァぜェ!
餓鬼は
ひっこんで
なァアッ!!!
ヒッヒヒッ
ヒィヒヒヒヒ!!!
何かヤバそうだぞコイツは!!
EPISODE Ⅳ END

第2篇 月華曙草子

げっかあけぼのぞうし

ゲーム画面も公開されて、ますます期待が高まる月華の剣士！今回は剣客の巣窟、大阪SNKに飛んでのインタビュー！…のはずだったが。

発行1997・10・30
担当：田渕健康&SNK

絶叫 浮かれポンチ

10月某日。

その日は、大阪のSNKで「月華の剣士・開発者インタビュー」が行われる予定であった。

ライター・田渕健康は、大学のゼミばっくれ、大阪特攻のコンビネーションアーツを使い、意気揚々と朝の編集部に急いでいた。

「いよーぉ北裏君！早速大阪に旅立とうかァー」

編集部に入るなり揚々と言い放つ渕健だが、SNK担当・北裏君は鳩が豆鉄砲を食らったような面持ちを浮かべた。

「あれ？なんでこんな朝早く編集部にいるんですか？」

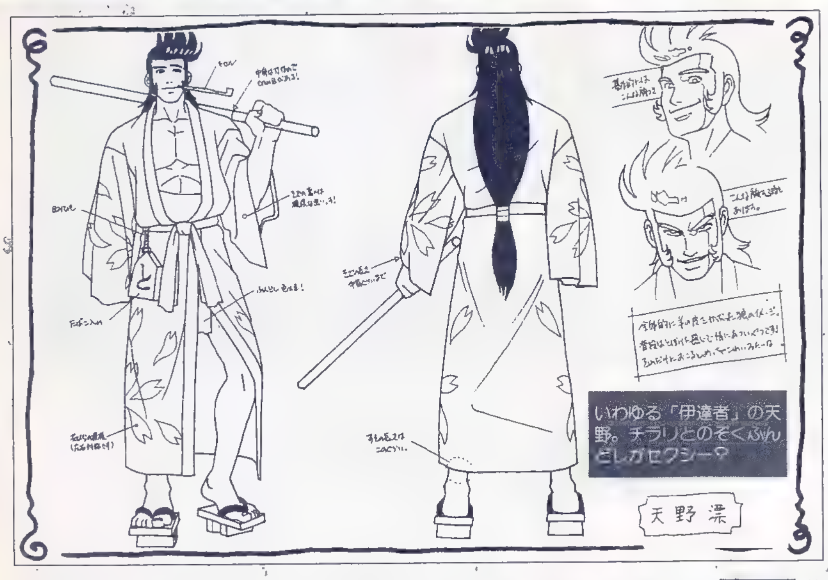
「朝早くって…今日は大阪取材でしょ。早く出ようぜ」

その言を受けて、首を傾げる北浦氏。

「…今日の大阪取材は中止になったんですよ。あれ？昨日留守電にいれといたんですけど。聞いてません？」

「がびそ」

余談だが、このため、渕健はこの日学校を休んだため、必修科目の単位が落ちて卒業不可が決定的となる。ちょほほ。



いわゆる「伊達者」の天野。チラリとのぞくふんどしがセクシー？

天野漂

そんなわけで

諸般の事情で開発者インタビューが中止になってしまい、編集部では急遽代行企画案が検討された。

その結果、SNKさんのご好意で、今回は開発者電話インタビューという形で我々の質問に答えて戴ける運びと相成ったのであります。

「じゃあ田渕さん、何か聞きたいことあります？」

「…あかりのスリーサイズ」

「…」

重い沈黙が辺りを支配する。

「あの…読者に代わって質問するんですから、そこんとこよーく考えてくださいよう」

「だから読者を代弁して」

（ここでいきなり、ライターの珈琲フリークが乱入）

「いや〜あかりのスリーサイズっていえば76−55−80（修正値+0−3）あたりが妥当でしょう〜」

言うだけ言って、風のように去っていく珈琲。

後には茫然とする我々だけが残された。

「…スリーサイズは今度にしとくか」

「そうッスね」

…てなわけで、画面写真も公開されてキャラクターの肖像も掴めてきたことだし、質問の第一項は登場キャラについての質問をぶつけてみたぞ。

質問事項その壱

「キャラクターデザインの際に心掛けたことは何ですか？」

キャラ全体のデザインで心がけたことは、やはり「侍魂」といかに雰囲気を変えるか、ということでした。時代設定が幕末なので、その辺を考慮に入れ、今までにないデザインを目指しました。

また、全体の色調に気を使い〜あまりケバケバしくならないように気をつけました。

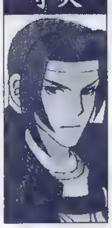
「キャラクター別」

楓



豪快な荒武者が主人公という図式よりも、幕末ならではのスマートで格好良いキャラクターを作成したいと考えてました。

守矢



最初からデザインの中に西洋的な部分を取り入れるように考えていました。

ドットに立ち上げる時、制限内の色数でそれらを表現するのには苦労しました。

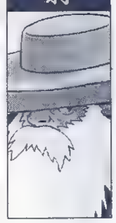
雪



名前が先に決まっていたため、そのイメージとデザインを結び付けるのに苦労しました。

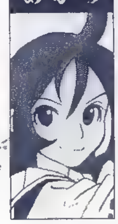
スレンダーで格好いい女性という設定になっていたため、体形はスーパーモデル等を参考にしました。

翁



当初は大刀を持った渋い爺さんという設定もあったのですが、最終的に竿と魚篭というアイディアを採用しました。

あかり



当初はいろいろなデザイン案があったのですが、最終的にデザイナー側のわがままを通して頂き、現在の形になりました。

十三



ラフの段階から比較的すんなりといったキャラです。デザインがシンプルなだけに、体形や雰囲気とかに気をつかいました。

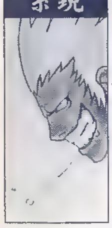
鷲塚



幕末と言えばこの人は外せないでしょう、ということで登場しました。

デザイン的に遊びがきかないぶん、資料などを調べて新選組ファンの人にも納得して戴けるように作成したのですが、いかがでしょうか？

紫鏡



初期デザインが立ち上がった時にはダークヒーローっぽい雰囲気だったのですが、完全なイロモノキャラという設定だったので、ポーズや髪型など、試行錯誤して現在の形になりました。

天野



テスト段階では立ち方の問題で着流しの裾から生脚が出ていたため「ホモっぽい」という意見などがあり、それらを払拭するのに苦労しました。

李



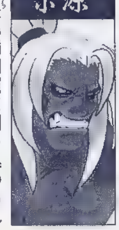
アジア向けのキャラクターということで色々なデザイン案が出ましたが、今までにない路線だということで現在のものが採用されました。

斬鉄



キャラクターの王道ということですんなりいったキャラです。持っている武器が小さいので、ポーズを作る際に色々苦労しました。

示源



長い間洞窟に閉じ込められていたという設定だったので、当初は獣人っぽいデザインでしたが、もう少し格好良くしたいという意見が多かったため、現在のものになりました。

次号予告

次回の曙草子も引き続きインタビュー攻勢！お楽しみに。

平成9年9月21日集計締め切り分

ハイスコアクローズアップ！

君こそゲーメスト

熱い闘いが続く『Gダライアス』『怒首領蜂』ですが、次回からは『ストライカーズ1945 II』の集計も始まり、シューティングゲーム全盛のハイスコア争いは、今後も続きそうです。

5回目集計



（カプコン）

壮絶、なんと残9353G！

集計5回目にして相当煮詰まってきた感のあるバトルサーキット。ほとんど終了ではないかと思われるスコアがたたき出されています。

もちろんプレイヤーはこの人、じゃーず＝かぷこまー氏。初回集計こそ逃したものの、その後全キャラに渡りハイスコアをたたき出してきた同氏ですが、今回は1キャラに絞って勝負をかけてきています。買い物はウィップラッシュのみ、体力ゲージを増やしてない状態で、事実上のラスボス・プルートでタイムアップ直前まで粘って稼ぐことひとつとっても脅威的です。

ライバルのマサル氏は、サイバーブルーでかぷこまー氏に一矢報いたものの、やはりイエロービーストを制したいところ。身を削り吐きながら続く熱い戦い、先に根をあげるのはどちらなのでしょうか。

イエロービースト　53,901,500

じゃーず＝かぷこまー

個人申請 パリオ フィェラ デ ブローバ（広島）

サイバーブルー　30,626,600

☆CAT'Sーマサル

アイリン夢空間（岐阜）



（アトラス／ケイブ）

B-TYPE

601,088,790

LAOSー長田仙人

ビッグウェーブ（高知）

C-TYPE

615,936,150

ZBLーNAI

個人申請 プレイスポット　ビッグワン（埼玉）

仙人爆発

今回の集計ではＡタイプは残念ながら未更新に終わっています。発売から半年以上経過しているだけに、そろそろ厳しい時期にきているのでしょうか。

しかしＢタイプは他のプレイヤーをあざ笑うかのように激しく更新。一気に6億の大台にのせてきています。

レーザー強化を操らせたら長田仙人氏の右に出る者なし。腕前さえあればスコアはあとからついてくることを、改めて実感させられます。

Ｃタイプは微妙に更新。一見ライバル不在に見えますが、水面下でＮＡＩ氏の首を狙うプレイヤーは多く、彼らにとっては今が絶好のチャンスなのではないでしょうか。

2回目集計

熱闘冷めやらず！



Gダライアス
DARIUS



（タイトー）

ZONE λ ラムダ



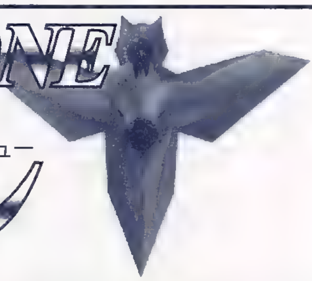
30,138,970
ユング
遊'S草加店（埼玉）

ZONE μ ミュー



33,739,070
TURKEY屋まど
GAME'S WiLL（京都）

ZONE ν ニュー



36,871,760
暴城（1面プロ）
タイトーイン002スタジアム（大阪）

ZONE ξ クシー



32,830,230
さくら、怪獣じゃないもん！
GAME'S WiLL（京都）

ZONE ο オミクロン



50,808,170
その時は食中毒。デュークカナザワ
TILT神保町（東京）

関西勢強し

集計2回目、盛り上がりも最高潮に達しているこのGダライアス。前回にも増して熱い戦いが繰り広げられています。

まずはゾーンλ（ラムダ）。またもや1位と2位のプレイヤーの点差はたったの2万点。悪夢再びといったところでしょうか。勝利したプレイヤーも背中に冷たいものを感じたに違いありません。

ゾーンμ（ミュー）は100万点以上の激しい更新をみせています。

あと1回ラスボスのヘビーアームズシェル（カメ）が回転すれば終了のようです。

そろそろ銀玉の51200点が絡んできたゾーンν（ニュー）は、前回と同じプレイヤーがトップに輝いています。

ゾーンξ（クシー）はやはりとでもいうか、9万点差で勝負がついています。

安定しないポイントはラスボスのアコーディオンハザード（アノマロカリス）だけなので、ゾーンλ（ラムダ）、ゾーンν（ニュー）同様、51200点がバカにできなくなってきているようです。

そして今回もっとも点数をのばしたのがゾーンο（オミクロン）です。

ラスボスG.T.（クジラ）の次元弾発射時の、次元砲台へαビームを撃ち込んでの稼ぎが進化。画面隅でαビームを発射して、次元砲台をあぶったらそのまま前進し、ボス本体の下にもぐりこんでもう1回αビームを次元砲台に当てているようです。

この稼ぎを行うときに難点となってくるのは、次元砲台へのαビームを邪魔する砲台へのダメージ調整です。またαビーム発射時に自機が次元弾に吸い込まれてしまうので、微妙な位置調整も必要になってきます。次回の集計ではこの稼ぎと他の稼ぎ両方を合体させた点数がたたき出されそうです。

他のゾーンもまだまだ一波乱も二波乱もありそうなこのGダライアス。しばらく目が離せそうにありません。

<前回の訂正>
前回の講評で、アコーディオンハザード（アノマロカリス）の腕パーツを6倍で取るとあったのは、10倍の誤りです。ここにお詫び申し上げます。

君こそゲーメスト！

4回目集計	ヴァンパイアセイヴァー	ビシャモン	1,375,100	タコ太	GAME'S WiLL(京都)
		オルバス	1,413,000	G·CRUSH−EFA	アイリン夢空間(岐阜)
		ザベル	1,632,500	じょ〜じ(ハンサム)(友達多勢)	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
		レイレイ	1,926,700	タコ太	GAME'S WiLL(京都)
		アナカリス	1,152,200	G·CRUSH−EFA	アイリン夢空間(岐阜)
	NEOボンバーマン	ノーマルモード	658,950	WZH	GAME'S WiLL(京都)
	スカッドレースニューバージョン	中級	2'26"16	D.Hill(D.H)(爆)&Q隊員(今月のみ)	個人申請ハイテクエンターテイメントアーサー(長野)
	クイズ美少女戦士セーラームーン		3,179,100	Horizon Seeker	Jogo江古田店(東京)
	鉄拳3	リン·シャオユウ	1'10"08	めんどこサリン	タイトーイン002スタジアム(大阪)
		ニーナ·ウィリアムズ	1'14"83	R	プレイランドエフワン(宮城)
		クマ(パンダ)	1'19"71	SKT−GM−SJC カラオケパワーMAX	タイトーイン002スタジアム(大阪)
		ジュリア·チャン	1'27"43	えきすぽ	Jogo江古田店(東京)
		木人	1'18"00	GLA	プレイランドエフワン(宮城)
		ブライアン·ヒューリー	1'02"80	HMX−離珠 サース君元気い？	Jogo江古田店(東京)
		三島 平八	1'00"75	HYAKU−KTL−福里平八	タイトーイン002スタジアム(大阪)
		オーガ第1形態	1'02"66	LKR	Jogo江古田店(東京)
		オーガ第2形態	0'58"91	FUMA−キラートマト	
	ストリートファイターIII	ネクロ	4,847,300	放火魔	タイトーイン町田(東京)
		オロ	5,206,000	カメラ小僧WARRIOR	
		ダッドリー	4,394,600	KMC−IZA	ゲームセンターコパIII(神奈川)
	スカッドレース	初級 昼	2'15"74	おーさま(爆)(店)	個人申請アミューズメントWA.WA南岩国店(山口)
		初級 夜	2'00"58	MSO−LIE(天)	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
		中級	2'34"93		
	マネーアイドルエクスチェンジャー	CPU対戦モード	9,061,876	SAL	Jogo江古田店(東京)

1回目集計	ポケットファイター		2,930,700(レイレイ使用)	おみそ汁−(よ)	サブカルチュア(福岡)
	カプコンスポーツクラブ		1,605,800	祝サッカー日本代表予選突破!?ヅガ夫	GAME'S WiLL(京都)
	ロストワールド		875,341	咆哮野郎−鬼愛−まJU	チャレンジャー関大前店(大阪)
	ソーラーアサルト		656,500(ロードブリテッシュ使用)	ありすがわ·りん	トライアミューズメントタワー(東京)
	クイズウエディングラプソディ		6,599,000	AV大王たこまる&Ⓩに感謝！ TPL	オレンジペコ(愛知)
	モンスタースライダー		5,461,890	G.M.C.悶悟涙T·H	サブカルチュア(福岡)
2回目集計	ザ·キング·オブ·ファイターズ'97		787,800	FAD−たけし	チャレンジバンバン(愛媛)
	マーブルスーパーヒーローズVSストリートファイター		5,082,200(ウルヴァリン&春麗使用)	AXIOM−FUMA−せのん	個人申請アミューズメントスペースフジ(大阪)
	スタースイープ	ストーリーモード	2'01"03	悶悟涙本部以蔵 機械暴れるな！	モンキーハウス本館(福岡)
	サイドバイサイド2	中級	2'20"80	MUGEN 超々甘！入退院の繰り返し	アミューズメントラージ(福岡)
		超上級	2'56"80	STG−MIC(欽)隊長	TILT神保町(東京)
		超弩級	2'56"70	STG−MIC(欽)	個人申請タイトーイン戸塚西口(神奈川)
3回目集計	ブラッディロア		3'33"31(アリス使用)	G·CRUSH−EFA	アイリン夢空間(岐阜)
	NEO Mr. Do!		2,236,800	長○君今日も絶好調(やばめ)	個人申請レタス702(北海道)
4回目集計	ヴァンパイアセイヴァー	ジェダ	1,453,500	☆CAT'S−とき坊	アイリン夢空間(岐阜)
		リリス	2,467,100	☆CAT'S−きみちゃん	
		バレッタ	1,666,400	花山 薫(東)	プレイシティ24(北海道)
		デミトリ	1,405,700	G·CRUSH−CYA	アイリン夢空間(岐阜)
		モリガン	2,540,500	Tiny−GAY−DIL(東)	GAME'S DRAGON(京都)
		ガロン	1,544,200	花山 薫(東)	プレイシティ24(北海道)
		フェリシア	2,686,900	L2A−GYO	GAME'S WiLL(京都)
		サスカッチ	1,361,500	G·CRUSH−ROK	アイリン夢空間(岐阜)
		ビクトル	1,315,400	G·CRUSH−CYA	

ハイスコア講評

今回はポケットファイターから。発売から締め切りまでの時間が短かったにもかかわらず多くの申請が集まりました。

レイレイでマイティコンボの天回傘を、ひたすらいれていくのが高いようです。また、負けなしでコンプリートボーナスをとっていくのではなく、わざと負けて稼いでいっているようです。しかし今後CPU乱入キャラの出現などで変わってくる可能性も出てくるのではないでしょうか。

次はカプコンスポーツクラブです。3種目総合のみが集計の対象です。点数はサッカー、テニス、バスケットボールの3つの種目の賞金の合計です。最近こういうゲームは稀少なのでプレイヤーの食いつきもいいのでしょう。

ロストワールドとソーラーアサルトは、大型筐体物の宿命とでもいうか非常に申請が少なかったのですが、とりあえず集計開始です。今後の盛り上がりに期待しましょう。

クイズウェディングラプソディも今回から集計開始です。こちらの方も他のライバルの出現はあるのでしょうか。

次はモンスタースライダー。フィールドを傾かせることができる、一風変わった対戦型の落ち物パズルです。これまた申請は少なかったのですが、今回に限らずこれからも申請数の少ないゲームも集計する方向で検討していきたいと考えています。

マーブルスーパーヒーローズVSストリートファイターは一気に伸びて500万点台にのっています。相当効率よ

君こそゲーメスト！

でろーんでろでろ		9,430,300（ふつう）	NGP－MZT（予）ANP(む)	西銀座ゲームプラザ（山梨）
セガツーリングカーチャンピオンシップ		2'39"788	R.N	個人申請パシオン（愛知）
鉄拳2Ver. β	マーシャル・ロウ	1'06"71	一般人K.T with 御室繁利	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	レイ・ウーロン	1'17"21	ARG－MRK	アイリン夢空間（岐阜）
デイトナUSA	上級	3'06"85	ぎるはま(爆)隊長(欽)	タイトーイン町田（東京）
スーパーストリートファイターIIX	ザンギエフ	1,853,800	ひさし	サブカルチュア（福岡）
スーパーストリートファイターII	ガイル	2,174,600	MRC	ゲームコーナーフジ（東京）
ストリートファイターIIダッシュターボ	ガイル	1,657,500	KMC－T.K	ゲームセンターコパIII（神奈川）
	M.バイソン	1,536,700		
	サガット	1,817,800		
フェリオス	ハード	1,223,030	天理剣聖TEN	GAME'S MILK（京都）
	イージー	849,830		
10.30号（No.203）の訂正				
スタースイープ	ストーリーモード	2'07"01	G.M.C.悶悟涙T･H	モンキーハウス本館（福岡）
鉄拳3	ブライアン・フューリー	1'07"33	HMX－離珠（ちっちゃいっス）	Jogo江古田店（東京）
セガツーリングカーチャンピオンシップ		2'39"835	R.N	個人申請パシオン（愛知）
9.30号（No.201）の訂正				
セガラリーチャンピオンシップ	チャンピオンシップ	3'14"37	ゴッホと遊佐が好きなR.N	個人申請キングジョイ（愛知）
セガツーリングカーチャンピオンシップ		2'40"256	R.N	個人申請パシオン（愛知）
過去の訂正分、現時点での最終スコアです 上から順にNo.200、No.105、No.137、No.127号の訂正分になります				
ライデンファイターズ	ビーストアロー	54,066,230	グラディウサー同盟DKT－GER(ま)	個人申請駿河台アリエス（東京）
仮面ライダー倶楽部バトルレーサー		2,425,030	ELX㊅	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
ワールドヒーローズ2JET	J.マキシマム	263.09	EXP夫(X歩?電話じゃ良く判らん)	ゲームスポットアテナ2店集計（東京）
D&D® タワーオブドゥーム	エルフ	1,139,945	ダテに6年D&DやっとらんARIEL君	ワンダーランド（宮崎）

ライデンファイターズ	ジャッジスピア	56,481,730	ZBL－らじあめ㊥	TILT神保町（東京）
	ライデン mk＝II	52,249,130	グラディウサー同盟DKT－GER(ま)	個人申請駿河台アリエス（東京）
	スレイブ	55,288,540	GAP－LUS	
わくわく7	ライ	40,454,600	樋口智恵子にラブラブジャスティスメン	プレイランドエフワン（宮城）
	スラッシュ	28,003,600	デンジャラスロリコンMOR 美少女大好き	
	ティセ	31,979,100	かなちゃんファンH/S姫川琴音	
	まるるん	40,419,400	水谷某Ⓓ（ぽけぽけちゃん有）	
対戦とっかえだま		4,980,100	いつになったら500万出せるの？店員倍損	オレンジペコ（愛知）
バンバンボール		27,261,232	悶悟涙はいご	モンキーハウス本館（福岡）
ウォーザード	ムクロ	4,247,100	男鹿城	タイトーイン002スタジアム（大阪）
スターグラディエイター	ガモフ	1'52"17	悶悟涙MLK	モンキーハウス本館（福岡）
	カッパ	1'47"99	悶悟涙久隅（人間力不足）	
蒼穹紅蓮隊	紫電	37,016,771	G'z－KYO BANRI氏に感謝！	ホワイトハウス箱崎店（福岡）
セクシーパロディウス	オプション	6,931,400	SUR－DXP－天馬(犯)	個人申請ゲームハウスJOY（兵庫）
ねらってチュー		1,035,600	ZAC－Ristar	個人申請ニューパンアップ（千葉）
ぷよぷよSUN		1,478,429（ふつう）	D高校2年ぷよマスター石井雄太（Y.I）	ゲームプラザコトブキ（埼玉）
クイズなないろドリームス虹色町の奇跡		7,296,900	G.M.C.悶悟涙げえむのごんちゃん	モンキーハウス本館（福岡）
ハイパーアスリート	110mハードル	7"49	SUR－HKG－DKO(犯)	個人申請ゲームスペース姫路（兵庫）
ロックマン2		1,430,800（ストーリー3、フォルテ）	咆哮野郎－鬼愛－まJU	個人申請チャレンジャーアババ天神橋店（大阪）
19XX	モスキート	19,115,800	セブンティーセブン（目押し超A級）	タイトーイン002スタジアム（大阪）
バトルガレッガ	ガイン	17,943,950	京城	個人申請ジョイフルランドヒノーズ下井草店（東京）
ストライカーズ1945	スピットファイア	2,203,500	俺様を本気にさせた事を死ぬほど後悔するが	プレイランドエフワン（宮城）
豪血寺一族2	お梅	4,792,100	AN●L	オレンジペコ（愛知）
もうぢゃ	対戦もうぢゃモード	4,701,600	NGP－MZT(予)ANP(む)	西銀座ゲームプラザ（山梨）

くやらないとこんなには出ないでしょう。これからどこまで伸びていくのでしょうか。

ブラッディロアはラスボスが無茶苦茶な強さで、タイムを縮める障害になっているようです。また敵の出現パターンにかなりタイムが左右されるらしく、なかなか厳しいようです。

NEO Mr.Do!は微妙に更新。まじめにやれば250万点はいくとのコメントつき。

ヴァンパイアセイヴァーは前回にもまして激しい争いが繰り広げられています。

数千点差で勝負が決まったバレッタ、レイレイをはじめ、2万点のなかに3人のプレイヤーがひしめきあっているビシャモンなど劇的な結果に枕を涙で濡らしたプレイヤーもおおいのではないでしょうか。

鉄拳3はタイムリリースキャラが全部出そろいました。

いきなりほとんど限界近いタイムが出ていますが、まだまだ余力を残したキャラもあるようです。

スカッドレースはニューバージョンよりも、旧バージョンの方がプレイヤー間の人気も高いようでいまだに3部門が更新されています。

ぷよぷよSUNは久々更新。他のぷよプレイヤーの反撃はあるのでしょうか。

訂正についてですが、セガツーリングカーチャンピオンシップ並びにセガラリーチャンピオンシップに関しては、こちらのミスでプレイヤーの皆様に多大なご迷惑をおかけしました。

ここにお詫びします。

ギャレッソ津田沼店

☆＝3 (47)

千葉県船橋市前原西２−15−16酒井ビル ☎(0474)74−4761

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (ラムダ)	29,479,490	KSD・木野(J)	ALL (連)
2	Gダライアス (ミュー)	25,321,120	ミドルガメ	ALL (連)
3	Gダライアス (ニュー)	36,764,760	K W	ALL (連)
4	Gダライアス (オミクロン)	49,493,920	上品な師匠と 下品な弟子	ALL (連) 512×2 残×2
5	ヴァンパイアセイヴァー (リリス)	465,200	あやちゃん	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー (モリガン)	618,500	ゆかりちゃん	ALL
7	バトルガレッガ (フライングバロン)	12,521,780	HDK	ALL
8	バトルガレッガ (チッタ)	9,529,600	GEBOKU(賞)	ALL
9				
10				

9月21日現在

めざせハイスコア!!

一部メーカーの独壇場だったポリゴン対戦格闘ゲームも次々に参戦する後続メーカーが牙を剥く！勝負はこれからのようだ！

八千代プレイランドカーニバル

☆＝0 (159)

千葉県八千代市八千代台東１−６−17 ☎(0474)85−2235

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂 (TYPE−C)	99,582,600	頑張ってすぐ死ぬ。変態番長	2-4 (連)
2	MSH vs SF	2,749,500	BIG	ALL
3	鉄拳3 (ヨシミツ)	2′31″81	H·I	ALL
4	鉄拳3 (シャオユウ)	3′00″68	H·I	ALL
5	鉄拳3 (ブライアン)	2′09″06	9MH	ALL
6	ウルトラ電流イライラ棒 (NOVICE)	40″24	H·I	コースクリア
7	ウルトラ電流イライラ棒 (EXPERT)	1′56″31	H·I	コースクリア
8	Gダライアス (λ)	15,770,720	9MH	ALL (連)
9	上海万里の長城 (北京)	768,220	9MH	ALL
10	ラウンドトリップRV (初級)	4′12″71	T·K	ALL AT

モンテカルロ

☆＝1 (23)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23−2361

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (ラムダ)	24,566,650	へっぽこV	1coinALL ノーミス 連付
2	Gダライアス (ミュー)	29,067,390	FAG	1coinALL ノーミス 連付
3	Gダライアス (ニュー)	33,071,940	FAG	1coinALL ノーミス 連付
4	Gダライアス (クシー)	23,033,570	FAG	1coinALL ノーミス 連付
5	ポケットファイター (さくら)	1,688,900	大正桜に李紅蘭♡	1coinALL
6	ポケットファイター (モリガン)	2,268,700	ABN(秘)	1coinALL
7	ポケットファイター (レイレイ)	2,599,100	ABN(秘)	1coinALL
8	サイドバイサイド2 (初級)	2′20″33	来月こそはやるによ HRC−ぱにょ〜ん	GT−R MT
9	サイドバイサイド2 (中級)	2′27″50	I C B M	GT -R MT
10	サイドバイサイド2 (上級)	3′10″63	I C B M	GT−R MT

ゲームプラザヴィクトリア

☆＝1 (49)

北海道札幌市南区澄川４条３−３−11 ☎(011)813−6025

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ (ボーンナム)	15,977,060	今日も絶好調 (収)	ALL 5面1115万
2	サボテンボンバーズ	35,094,100	VHA−G ごろん	83面
3	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま(如月)	1,898,400	O.O(秘)	ALL 8面タコミス 18連鎖
4	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま(清川)	1,771,400	MLS(秘)	ALL 11連鎖
5	ぐっすんおよよ (変態モード)	4,487,900	VHA−G−NITAI	ALL 1UP×2
6	マジカルドロップII (カンタン)	9,999,999	MLC(秘)	LV57
7	ぷよぷよSUN (やさしい)	397,330	DKC 「やってみただけ」	ALL 2面スカ 14連鎖
8	バトルサーキット (エイリアングリーン)	7,206,500	古式萌え萌えな人	ALL
9	ぐっすんおよよ (ノーマルモード)	1,553,850	BMX	24面
10	ロジックプロ2	118,550	あやにやみれい	ALL LQ276 J＝15ヶ 女

ゲームコーナーヤングパレス

☆＝3 (27)

千葉県鴨川市横渚884−６ ☎(0470)93−6431

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF	2,333,600	HARD M M	ALL リュウ&ケン
2	怒首領蜂	204,447,770	A	2−6ボス
3	Gダライアス	31,721,020	六波羅EPI−FC 会長ホビージャパン	ALL クシー 残×3、連付
4	ストリートファイターIII	4,075,500	赤リボン−ポタ犬	ALL ケン使用、(連)(必)付
5	ストリートファイターEX	1,370,000	最近はシューターなこの人(中)KEDS	ALL、ガルダ有
6	ファイナルファイト	3,898,710	打倒！鮫島ハルキ(B)	ステージ6 ガイ使用、(連)(必)付
7	飛翔鮫	10,000,000+α	打倒！鮫島ハルキ(T)	18周目でカンスト エリア999
8	ヴィアナ	10,000,000+α	打倒！鮫島ハルキ(U)	8−1でカンスト
9				
10				

プレイシティキャロット二荒店

☆＝0 (23)

栃木県宇都宮市二荒町９−４渋田ビル１F ☎(028)634−0611

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー (オルバス)	801,200	NOT−A	1c ALL ターボ フェリシア·ハンニャ有
2	ヴァンパイアセイヴァー (ビシャモン)	672,800	下忍	1c ALL ターボ ビクトル有
3	ヴァンパイアセイヴァー (ガロン)	662,700	下忍	1c ALL ターボ バレッタ有
4	ザ キング オブ ファイターズ'97 (主人公チーム)	410,000	AK	1c ALL
5	鉄拳3 (オーガ1)	1′33″31	NOT−A	1c ALL
6	鉄拳3 (オーガ2)	1′34″41	NOT A	1c ALL
7	鉄拳3 (キング)	3′19″80	NOT−A	1c ALL
8	MSH vs SF (ゴウキ ウルヴァリン)	1,601,500	下忍	1c ALL 日焼けサクラ ゴウキ有
9	ストリートファイターIII (ネクロ)	1,538,000	NOT−A	1c ALL
10	ストリートファイターIII (リュウ)	1,501,500	NOT−A	1c ALL

プレイシティ24

☆＝34(152)

北海道旭川市２条８丁目 ☎(0166)23−5089

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ヴァンパイアセイヴァー (バレッタ)(連)(同)	1,666,400	花山 薫(秘)	ALL
☆	ヴァンパイアセイヴァー (ガロン)(連)(同)	1,544,200	花山 薫(秘)	ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー (ジェダ)(連)(同)	1,327,800	花山 薫(秘)	ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー (レイレイ)(連)(同)	1,868,200	魔B党 K O	ALL
5	ポケットファイター	2,011,200	中村5号	ALL レイレイ
6	鉄拳3 (オーガ第一形態)(連)	1′23″55	あむぶ	ALL
7	鉄拳3 (オーガ第二形態)(連)	1′30″61	ZZZ	ALL
8	Gダライアス (γゾーン)(連)	29,539,680	NKIII−根岸京二郎	ALL
9				
10				

ソニックビーム

☆＝2 (4)

千葉県松戸市松戸1172−１ ☎(047)360−2008

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	電車でGO! (山手線205系)	180.5km	E−MASTER ver EX	マミさん、ハスタン LFY！といれました
2	ライデンファイターズ (スレイヴ)	50,481,150	NOIR−TEN	怪しいゲーセン ソニックビーセン
3	ティンクルスタースプライツ	2,983,967	とりあえずスコアーいり	メヴィ君。残1
4	対戦とっかえだま	3,947,100	クリアなら400万 Y O	R H山口使用 22連鎖63個8面
5	パズルボブル3 (2.5モード)	285,953,080	KKK−PPP	ROUND15でミス
6	パズルボブル3 (ふつうモード)	262,914,670	KKK PPP	R14でミス
7	スタースイープ (ストーリー)	2′09″04	とりあえず、あと9秒 ZAC Rister	ALL
8	スタースイープ (1人で挑戦)	1,086 470	このくらいは… ZAC−Rister	ALL、永パなし
9				
10				

今市ゲームセンター

☆＝0 (14)

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21−1429

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	1,789,900	ANR−NEW	ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー (ガロン)	1,173,100	ATP ZS−TIR	ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー (レイレイ)	939,200	SAL−HAK	ALL 真ビシャなし
4	ヴァンパイアセイヴァー (デミトリ)	938,100	SAL−HAK	ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー (ジェダ)	855,700	こわれてるH S君	ALL
6	バトルサーキット (イエロービースト)	26,439,100	SAL−HAK	ALL (連) 残×1 残り4048
7	ストリートファイターEX (ケン)	1,330,200	SAL HAK	ALL
8	バトルガレッガ (ミヤモト)	9,275,980	SAL−HAK	R−7
9	パズルボブル3 (2.5モード)	116,762,840	AHO−AHOマン	ALL
10	ストリートファイターEX (ダラン)	1,002,100	ATP−ZS−TIR うるさい人	ALL

ゲームセンタードリーム

☆＝2 (47)

宮城県仙台市青葉区中央２−１−17東四ビルB１ ☎(022)224−1046

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (ニューゾーン)	31,240,770	ハニー晴郎	ALL 連付 αγεθν
2	Gダライアス (ミューゾーン)	27,505 830	真ピンク侍 200万落ち	ALL 連付 αγεθμ
3	Gダライアス (ラムダゾーン)	22,077,060	T S島貫 見習いシューターです	ALL 連付 αβοηλ
4	Gダライアス (クシーゾーン)	26,312,500	T S島貫	ALL 連付 αγζκξ
5	Gダライアス (オミクロンゾーン)	31,605,560	カレル	ALL 連付 αγζκο
6	MSH vs SF	2,928,800	RAS	ウルヴァリン 日焼けさくら
7	バトルサーキット (グリーン)	33,132,500	タクシー	ALL
8	19XX (モスキート)	16,565,500	CF−SSS パイロット別集計希望	ALL 連付 S×7 残×5
9	ヴァンパイアセイヴァー (ジェダ)	859,100	L/R代表？	ALL
10				

熊谷ガリバー

☆＝0 (36)

埼玉県熊谷市筑波２−49−８ ホーラム秋山ビルF１ ☎(0485)21−7821

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (οゾーン)	43,045,630	みにくいあひるの子	ALL(連)
2	Gダライアス (νゾーン)	36,319,060	EMBRYON−JK	ALL(連) Zクリオネ
3	Gダライアス (λゾーン)	25,819,780	シューティングGダラからはじめたダブリル	ALL(連) Vオトシゴ
4	ロストワールド	785,174	IQ?	ALL
5	MSH vs SF	1,764,600	一良	ALL ウルヴァリン オメガレッド
6	鉄拳3 (オーガ2)	1′10″88	SNT(新)	ALL
7	怒首領蜂 (C−SHOT)	208,710,710	SNT(新)	2−6
8	ソルディバイド (ヴォーグ)	5,014,300	ZKR	ALL(連)
9	ソルディバイド (カシュオン)	3,233,100	ZKRの弟子(J)	2-5(連)
10	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	1,818,100	FEL−T	ALL

コスモランド

☆＝0 (5)

茨城県鹿嶋市宮中４−１−21 ☎(0299)84−1991

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (λゾーン)	27,413,200	EASY	ALL 残×3
2	Gダライアス (μゾーン)	29,021,100	EASY	ALL 残×3
3	Gダライアス (νゾーン)	31,191,510	EASY	ALL 残×3
4	Gダライアス (ξゾーン)	29,689,230	TAS	ALL 残×3
5	Gダライアス (οゾーン)	41,874,890	TAS	ALL 残×2
6	怒首領蜂 (TYPE−A)	114,847,000	EASY	2−5
7	怒首領蜂 (TYPE−B)	136,934,650	EASY	2−5
8	怒首領蜂 (TYPE−C)	233,934,670	ゆうばり(賞)	2−7
9	蒼穹紅蓮隊 (鵬牙)	32,888,692	EASY	ALL (B)×2
10	MSH vs SF	2,482,000	EASY	ALL リュウ&ウルヴァリン

プレイランドエフワン

☆＝0 (25)

宮城県仙台市青葉区中央２−６−６ ☎(022)261−5782

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (νゾーン)	36,346,330	よしだひ●つぐ (3しゃい)仙台でか	ALL (連) つあげしている所目撃
2	Gダライアス (ξゾーン)	30,107,720	RIJ	ALL (連)
★	鉄拳3 (木人)	1′18″00	GLA	ALL (連)(同)(闘)
★	鉄拳3 (ニーナ)	1′14″83	R	ALL (連)(同)(闘)
5	ヴァンパイアセイヴァー (バレッタ)	1,593,900	BZY真歩子++ (光速のロリコン)	ALL (連)(同)
★	わくわく7 (まりゅりゅん)	40,419,400	水谷某(U) (ぽけぽけちゃん有)	ALL (連)(同) (まるるん)
★	わくわく7 (バックオーライ)	40,454,600	樋口智恵子にラブラブジャスティスメン	ALL (連)(同) (ライ)
★	わくわく7 (メイド)	31,979,100	かなちゃんファン H/S姫山琴音♡	ALL(連)(同)(ティセ) 寸止めではないです
★	わくわく7 (スラッシュシュシュ)	28,003,600	デンジャラスロリコン MOR 美少女大好き	ALL (連)(同) (スラッシュ)
★	ストライカーズ1945 (S·FIRE)	2,203,500	俺様を本気にさせた事を死ぬほど後悔するがいい	ALL(連)1周117万 ちゃお♡

タイトーイン町田店　☆＝3 (248)

東京都町田市原町田６－14－８　☎(0427)28－8693

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (λゾーン㊜)	29,247,610	ナートハ (ただのヤクザ)	ALL (67万落ち)
2	Gダライアス (εゾーン㊜)	32,558,950	T³－Bugって キバヤシⓒ	ALL
3	Gダライアス (οゾーン㊜)	50,279,830	T³ ·ger -Woods	ALL
★	ストリートファイターⅢ (ネクロ㊜)	4,847,300	放火魔	ALL ギル75万
★	ストリートファイターⅢ (オロ㊜)	5,206,000	カメラ小僧 WARRIOR	ALL
6	ストリートファイターⅢ (ユン＆ヤン㊜)	4,791,500	バズーカ	ALL 電パなし
7	鉄拳3 (ポール)	1′27″46	ちりめんじゃこ	ALL
8	バトルガレッガ (ワイルドスネイル㊜)	15,136,140	パンティストッキング	ALL
9	バトルガレッガ (ボーンナム㊜)	15,732,510	T³－吉村	ALL
★	デイトナU.S.A. (上級コース)	3′06″85	ぎるはま㊜隊長㊎	タイムアタック完走

プレイシティキャロット巣鴨店　☆＝16(286)

東京都豊島区巣鴨１－15－１ミヤタビルＢ１Ｂ２　☎(03)3943－6735

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (クシー)	32,744,380	一般人TUG	連付　ALL
2	Gダライアス (ニュー)	35,767,380	一般人NEK	連付　ALL
3	Gダライアス (オミクロン)	44,678,650	Mr アーライオン	連付　ALL
4	Gダライアス (ミュー)	30,338,380	der ONKEL	連付　ALL
5	鉄拳3 (平八)	1′02″10	HYAKU　KTL 福里平八	連必　ALL 予選49秒
6	鉄拳3 (オーガ1)	1′10″93	巣鴨つまみ王	連必　ALL
7	鉄拳3 (モクジン)	1′31″13	MOL　キラ　ヤマト	連必　ALL
★	スカッドレース (旧Ver　初級夜)	2′00″58	MSO　LIE㊦	完走
★	スカッドレース (旧Ver　中級)	2′34′93	MSO－LIE㋖	完走
★	鉄拳2　VerB (ロウ)	1′06″71	一般人K.T with　御室繁利	連必　ALL

ゲームプラザコトブキ　☆＝0 (8)

埼玉県浦和市白幡５－１－28　☎(048)838－6631

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	ぷよぷよSUN (ふつう)	1,478,429	D高校2年ぷよマスタ 石井雄太(Y I)	ALL　1面から順に 17,15,15
2	Gダライアス (ラムダ)	26,346,090	トクメイキボウ	ALL　残×3　㊜
3	Gダライアス (ミュー)	27,138,600	SOK	ALL　残×3　㊜
4	Gダライアス (ニュー)	35,659,760	T Y	ALL　残×3　㊜
5	Gダライアス (クシー)	24,281,140	ZYX	ALL　残×3　㊜
6	Gダライアス (オミクロン)	26,897,390	ちぇる	ALL　残×2　㊜
7	パズルボブル3 (ふつう)	343,173,130	KKK　PPP	ラウンド18面でミス
8	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	1,507,500	ふがく	ALL
9	ぷよぷよSUN (やさしい)	890,430	D高校2年ぷよマスタ ー石井雄太(Y　)	ALL　1面から順に 17,16,16連鎖
10				

ゲームコーナーフジ　☆＝14(257)

東京都葛飾区新小岩１－50－８　☎(03)3652－0670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3 (平八)	1′04″38	MKH(自信なし)	ALL　㊜㊐
2	鉄拳3 (オーガ2)	1′12″06	MR よねもと君㊞	ALL　㊜㊐
3	Gダライアス (μ)	33,504,600	ATC　KTL－N F	ALL　㊜
4	Gダライアス (λ)	29,632,560	GDS－S O!!	ALL　㊜
5	ヴァンパイアセイヴァー (モリガン)	2,455,600	ゲーセン伯爵 (Y U)	ALL　㊜㊐
6	ヴァンパイアセイヴァー (ビクトル)	1,291,500	ザ エックス	ALL　㊜なし
7	ヴァンパイアセイヴァー (ザベル)	1,238,900	広島ッティー	ALL　㊜㊐
★	スーパーストリート ファイターⅡ(ガイル)	2,174,600	MRC	ALL　㊜　爪×3 41－10－5　2
9	ザ キング オブ ファイターズ97 (紅丸、マリー、テリー)	547,100	ゼル	ALL　連なし
10				

TILT神保町店　☆＝10(398)

東京都千代田区神田神保町２－14－４　☎(03)3262－2823

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (λ)	29,545,750	ああ～ん。	ALL
2	Gダライアス (μ)	32,937,110	ATC－N E (DATJRA)	ALL　道中ボロボロ
☆	Gダライアス (ο)	50,808,170	そのときは食中毒。 デュークカナザワ	ALL　42万おち
☆	サイドバイサイド2 (超上級)	2′56″80	STG－MIC㊎隊長	ALL GT　R MT使用
5	サイドバイサイド2 (超弩級)	2′56″76	STG　MIC㊎	ALL GT－R MT使用
★	ライデンファイターズ (ジャッジスピア)	56,481,730	ZBL－らじあめ㊥	ALL 7入面ひくすぎ
7	バトルガレッガ (ボーンナム)	15,713,980	T³　吉村㊣	ALL BHI Ⅱ共に ひき逃げされる。
8	バトルガレッガ (ゴールデンバット)	14,427,830	TAK(W)	ALL
9	怒首領蜂 (タイプ ショット強化)	432,360,830	SWY	ALL　残2 2　3でミス
10	鉄拳3 (シャオユウ)	1′36″55	D.T EGOりこ	ALL 3面終了時40秒

遊's草加店　☆＝2 (2)

埼玉県草加市高砂２丁目２－28　☎(0489)22－6789

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	10,800,510	くっち ゴールデンバット	大［illegible］危険人物注意 ALLクリア
☆	Gダライアス	30,138,970	ユング	ラムダ ALL㊜
3	Gダライアス	36,337,920	ろっど	νゾーンAEIOZ ALL50万落ち
4	Gダライアス	41,287,420	シーキッツ300点？ G GET	αγξκο AELSνALL㊜
5	Gダライアス	35,244,170	山城教授に300点 ろっど	AEJor　ノーミス クレオネ　ALL
6	19XX	8,567,700	ABJ	大二郎YAGでホモ モスキート使用
7	対戦とっかえだま	3,754,600	まだまだあきらめない 鈴木美鈴㊤	ALLひろし＆ひとみ Y O氏アリガト！
8	鉄拳3	1′28″00	DRP－TMS　EGO	ALL　カンシャック 予選1分ぐらい
9	鉄拳3	1′35″68	まるしずこあーな DRP－TMS　EGO	ALL　ミュオユウ 本と1コイン目
10	鉄拳3	2′06″01	DRP－TMS－EGO	ALL　木人 3階の対戦台ダメすぎ

中央プラザ大泉店　☆＝0 (22)

東京都練馬区東大泉１－35－６　☎(03)3978－5434

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソルダム (ソルダムモード)	10,000,000＋α	ひで	ライン305で達成
2	ソルダム (セキーロ)	4,211,870	玉村人あげたん	ALLⓔ×4 100落ち㋒365
3	リブルラブル	1,448,580	ひで	30面奇跡20回
4	レイストーム (GLAY－1)	13,644,600	ひで	ALL
5	バトルサーキット (サイバーブルー)	3,498,900	M·K	ラストボス
6	クロスブレイズ	1,652,300	BCD	7面　アーノルド
7	鉄拳3	1′26″40	DRP－まるしげ (もどき)	1コインALL ブライアン使用
8	鉄拳3	1′48″05	DRP－まるしげ (もどき)	1コインALL シャオユウ使用
9				
10				

G'－Model

東京都千代田区神田神保町１－26　１F　☎(03)3293－9349

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (ν)	35,946,930	HAS	ALL　㊐付 ラスボス20万落ち
2	Gダライアス (λ)	28,404,010	B－VEG	ALL　㊐付 α　β－δ－η　λ
3	ソルディバイド (カシュオン)	4,170,400	ECM－ZENJI	ALL
4	ソルディバイド (ティオラ)	3,341,300	ECM－ZENJI	ALL
5	バトルガレッガ (ガイン)	15,164,170	土橋一成	ALL　局300万 G面勲章落ち
6	バトルガレッガ (ボーンナム)	14,378,710	ごちそーさま。	ALL
7	バトルガレッガ (ミヤモト)	12,832,220	SOD　KRQ	ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	1,852,700	T.S	ALL 乱入・裏ボスあり。
9	マネーアイドルエクスチェンジャー (1人で練習)	3,013,580	DON	Lv.99Ch999 Max19
10	わくわく7 (ダンディーJ)	21,841,800	H.T	ALL

池袋プレイランドラスベガス　☆＝1 (73)

東京都豊島区西池袋１－22－４　☎(03)3982－1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (νゾーン)	36,012,890	T Y	ALL ノーミス
2	Gダライアス (εゾーン)	32,606,710	一般人　吉田	ALL
3	Gダライアス (μゾーン)	15,203,310	カメさん ゴメンネ！ AT	ALL ノーミス
4	ライデンファイターズ (スレイプ)	46,122,460	STF－桑名貴之	ALL
5	MSH vs SF	2,900,000	天満豪鬼	ALL　豪鬼 ウルヴァリン
6	MSH vs SF	3,226,100	天満豪鬼	ALL　日焼けさくら ウルヴァリン
7	ポケットファイター	1,347,100		ALL モリガン
8	ポケットファイター	1,595,400		ALL さくら
9				
10				

ハイスコア通信 お店から①

●トミームナコ（群馬）

9月21日（日）に開催された第16回ゲーメスト杯ヴァンパイアセイヴァー全国大会の予選大会の結果発表をします。優勝長谷川純さん（バレッタ）、2位常木雅紀さん（モリガン）、3位鈴木佑さん（バレッタ）でした。参加してくださったみなさん、どうもありがとうございました。

PSバーチャファイター3tbの入荷を予定しています。大会も開催する予定ですので、是非参加してください。女性参加者も歓迎です。

●ゲームインDAIEI（千葉）

9月21日にゲーメスト杯ヴァンパイアセイヴァー全国大会予選大会を開催しました。今月も都合により（ハイスコア集計おするための環境問題など〝筐体の配置〟〝対戦台のみのゲーム〟）休載させていただきます。

●ゲームコーナーヤングパレス（千葉）

今月はニューゲームが少ないため、スコアーがきびしいです。来月にはニューゲームのおもしろい物が入るといいなぁー。

●熊谷ガリバー（埼玉）

最近、本当にハイスコアの申請が多いです。ついこの間まで、穴ウメスコアを出していたのがウソのようです。これも全てスコアラーのみなさんのおかげです。ありがとうございます。これからも、ハイスコアを頑張って出してください。

文責　IQ？

●ゲームプラザコトブキ（埼玉）

某9月11日に、病欠の店長にGダライアスの連射装置（シンクロ15と30）を作らせてしまいました。少々反省しています、といいつつ、全然懲りてなかったりして。ぷよぷよSUNは150万点を狙っているようですが、壁は厚いようです。さらにインカムの約6割はぷよマスターY・I氏がしめているので店としては有り難いことですが少々心配です、高校生だから…。

最近、怪しくなりつつある店員でした。

●遊's草加店（埼玉）

Gダラが熱いです。スコアラーの方々のやりこみがもう、ハンパじゃないです。というわけで興味のわいた人は是非遊びに来てください。週末ならだいたいおがめると思います。その他なつかしいゲームなどもありますので（1943とかゴールデンアックス2「4人用」とか）。

by　センチメンタルグラフティーの発売を心待ちにしている店員DBD

●荏原ゲームコーナー（東京）

ご意見＆ハイスコア通信欄

ヤドンは
かわいいなあ



バンプレさん
ゲーム作って！
～AMショーのかんそう～

ハイテク遊園ニュースター ☆=0（4）

山梨県甲府市国母5－20－16 ☎(0552)28－8923

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター（モリガン）	1,700,500	Y.N	1コインALL
2	怒首領蜂（Bタイプ）	147,838,550	RJ	2-5 ショット強化 MAX584
3	怒首領蜂（Aタイプ）	89,198,710	RJ	2-4 ショット強化 MAX385
4	アルカノイドリターンズ	474,450	牛山・東條・角田	41面
5	Gダライアス	26,459,960	X68	ALL 連付き クジラコース
6	MSH vs SF（ウ・ヴァン サイクロップス）	2,244,400	J2S	ALL
7	鉄拳3（ブライアン）	3′21″00	肉チャーハン大好き すし屋	ALL 4本先取
8	バトルガレッガ（ガイン）	7,960,040	SSM	5面
9	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	7,088,900	獣神宮	7面 ブラックハートⅡで死ス
10	戦国ブレード（ユーニス）	1,539,200	すし屋	2-5

ゲーム倶楽部大船店 ☆=1（37）

神奈川県鎌倉市大船1－23－28 ☎(0467)44－1963

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス（クシー）	31,811,340	T³－もう帰る©	ALL(連) 40万落ち
2	Gダライアス（オミクロン）	48,527,390	全然ダメッス ずーる狸	ALL(連)
3	Gダライアス（ニュー）	34,836,870	ウーピーウーピー	ALL(連)
4	セクシーパロディウス（マンボ）	4,758,100	これまつ(そのうち全ー出します)	ALL(連) 1周134万 残3
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	670,100	3回目だし やすきだし	ALL ゴミンバー使用
6	PANG！3（パニック）	559,800	ウーピピウーピピ	LV40
7	PANG！3（ノーマル）	3,741,300	ウーピピピウーピピピ	50
8	バルキューブ	2,155,240	ハウスペイント アトム	レベル40
9				
10				

ゲームセンターポパイ ☆=1（34）

東京都足立区綾瀬4－9－31 ☎(03)3620－4873

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	31,822,380	CX20	ゾーンo ALL (連)付
2	Gダライアス	27,108,640	SAISAN	ゾーンλ ALL (連)付
3	鉄拳3	1′35″15	KNIM	ALL シャオユウ
4	鉄拳3	2′04″03	AMP	ALL ファフン
5	鉄拳3	1′19″43	CIY	ALL ブライアン
6	鉄拳3	2′09″71	CIY	ALL オーガ 第1形態
7	鉄拳3	54″55	CIY	ALL ポール
8	鉄拳3	2′13″16	MOL－(予)－TOS	ALL レイ
9	鉄拳3	2′49″81	MOL－(予)－TOS	ALL ニーナ
10	鉄拳3	1′27″98	CIY	ALL 吉光

西銀座ゲームプラザ ☆=4（49）

山梨県甲府市中央1－12－3 ☎(0552)32－5656

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	もうぢゃ（対戦）	4,701,600	NGP－M&T(予) ANP©	1cALL 全消×9
★	でろ～んでろでろ	9,430,300	NGP M&T(予) ANP©	1cALL ふつう 全消×2
3	ばくばくアニマル	325,725	NGP M&T(予) ANP©	1cALLおじょうず 全貨×8
4	Gダライアス	25,562,770	ー対戦マンー ヤヴァンゲリオン	1cALL λ(ラムダ)ゾーン
5	怒首領蜂	297,867,020	HLK	C－SHOT 2 7
6	ガンバード	2,127,800	TAD	マリオン2周ALL 111万ジャングル無
7	対戦とっかえだま	3,330,000	KOTこと龍馬	シン 25連鎖 フスボス49コ
8	ストリートファイターZERO2	2,261,900	I T	ロレント 1cALL P×14
9				
10				

ゲームセンターUFO伊勢原店 ☆=1（127）

神奈川県伊勢原市伊勢原1－4－23 ☎(0463)94－4519

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス（λゾーン）	29,473,170	CVM－NAK	ALL ノーミス
2	Gダライアス（ξゾーン）	29,906,760	A T	ALL ノーミス
3	Gダライアス（oゾーン）	32,898,170	PS－CKN	ALL ノーミス
4	Gダライアス（νゾーン）	30,501,150	GPK－しんの☆	ALL ノーミス
5	ナムコクラシックコレクションVol.1（マッピー オリジナル）	900,170	目標3みやむ！	エンドレスモード 60面
6	達人王	3,887,340	注ビデオまたかよ！	3－6
7	コラムス'97	5,208	ORE	Lv 183
8	MSH vs SF（春麗、リュウ）	1,020,300	ススムン	ALL
9	怒首領蜂（Bレーザー）	112,653,240	でら゛100	2－5
10				

Jogo江古田店 ☆=18（40）

東京都練馬区旭丘1－17－10 ☎(03)3954－9261

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	鉄拳3（ブライアン）	1′02″80	HMX 離珠 サース君元気い？	ALL (連)(同)
★	鉄拳3（オーガⅠ）	1′02″66	LKR	ALL (連)(同)
★	鉄拳3（オーガⅡ）	58″91	FUMA－キラートマト	ALL (連)(同)
★	鉄拳3（ジュリア）	1′27″43	えきすぽ	ALL (連)(同)
5	鉄拳3（アンナさん）	1′34″61	木之本まいん 足&ハイヒール好き♡	ALL (連)(同)
★	マネーアイドルエクスチェンジャー	9,061,876	SAL	CPU対戦モード 1c ALL
★	クイズ美少女戦士セーラームーン	3,179,100	Horizon Seeker	1c ALL (正) 98%
8	Gダライアス	42,035,380	G・T オミクロン	ALL G・T
9	ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	2,392,200	ジェダキライ、ハンーャキライ、ユンキライ	ALL (連)(同)
10	MSH vs SF	2,926,100	キライキライ、みんなキライ。大っキライ！	ALL (連) ちゅんり&さくら

ゲームパレス ☆=0（9）

静岡県三島市一番町12－22 ☎(0559)71－3057

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス（連付き）	38,686,290	YOSHIKIっしょ！	G T 1ミス ALL ZONEv'
2	Gダライアス（連付き）	37,262,880	T S2	G T 2ミス ALL ZONEv'
3	Gダライアス（連付き）	34,866,580	やりくり君	G・T 2ミス ALL ZONEv'
4	Gダライアス（連付き）	32,457,890	フ フ ラ むじん君	G・T 2ミス ALL ZONEv
5	Gダライアス（連付き）	30,097,040	今週の運勢、末吉	クリオネ 1ミス ALL ZONEv'
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	452,700	ELV	
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	445,500	CLR	
8	ポケットファイター	2,004,600	WIL	ALL リュウ おひさしぶり♡
9				
10				

ゲームセンターコパⅢ ☆=4（12）

神奈川県秦野市南矢名2－19－5 ☎(0463)78－0610

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス（λゾーン）	28,230,450	シルバーナイトU K	ALL (連)
2	Gダライアス（oゾーン）	35,510,900	RGV	ALL (連)
★	ストリートファイターⅢ（ダッドリー）	4,394,600	KMC－IZA	ALL (連)
4	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	13,457,830	N ARC－SUP (MSTよゆう!!)	ALL (連)
5	バトルガレッガ（ボーンナム）	14,222,270	N ARC・さとしん	ALL (連)
★	ストリートファイターⅡターボ（ガイル）	1,657,500	KMC－T K	ALL (連)
★	ストリートファイターⅡターボ（M バイソン）	1,536,700	KMC－T.K	ALL (連)(必)
★	ストリートファイターⅡターボ（サガット）	1,817,800	KMC T K	ALL (連)(必)
9				
10				

トライアミューズメントタワー ☆=1（5）

東京都千代田区外神田4－3－10 ☎(03)5295－2345

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ハンバーガー	421,100	MAR－ARI	19面 タマゴ守い、ウインナーまぬけ!!
2	ホッパーロボ	725,540	あと30万	39面（5周目7面）
3	ギャラクティックウォリアー（ポセイドン）	910,400	GHQ	2－5
☆	ソーラーアサルト（ロードブリティッシュ）	656,900	ありすがわ、りん	シールド×1 あと5000
5	ソーラーアサルト（アルビニア）	649,900	XMA－KISAMA	シールド×2 あと100Ptほしい
6	Gダライアス	36,604,210	CRM－どらびーマミヤ♡(秘)	10万落ち、、、なんなのよー
7	Gダライアス（oゾーン）	49,366,820	休日出勤(善)	5100万ペース見逃し
8	バトルガレッガ（ボーンナム）	15,460,430	DBL－ZKB－JAC	ALL 50万落ち
9	ジャンプバグ	216,970	PGN－？	3周目
10	ぶたさん	982,200	CRN－どらび(秘)	ALL

ハイスコア通信 お店から②

●G'－Mode－（東京）
大変長らくお待たせしました。G'Mode－でもハイスコア集計を開始させていただきます。ゲーメストライター選定レゲーなど、とりそろえてマニアのみなさんをお待ちしておりますので腕に自信のある方、是非御来店ください。

●池袋プレイランドラスベガス（東京）
ポケットファイターの集計はまだ早いと思うのですが。当店に入荷したのは20日（発売は9月18日）でした。大型店等にはけっこう前から入荷していましたが。正式発売はもっと早かったのでしょうか？

●プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
最近KOF等の隠しキャラの使用方法を教えてという電話が、毎日のようにかかってきますが、このような質問は電話では、たとえ遠方からでも一切対応しませんので御了承ください。尚、ハイスコアに関する問い合わせや、従業員への用件は今まで通り行いますので御安心ください。

by 怒りゲージたまってます。

●T－LT神保町（東京）
・夏休みはとっくに終わっていたにもかかわらず、多くのスコアラーの方々のご来店ありがとうございました。対応が至らぬ点があったかもしれませんが、またのご来店お待ちしています。
・何故か一部で上海が流行っています。
・ふふふ氏ナム、5面終了1100万安定気味でブレイク寸前?!
・常連の一人が食中毒に。ウ●コに血が混じってたらしかったり、しばらく来なかった間に勝手に死亡説が流れたりしましたが、道ばたで5000円を拾う引きの強さを見せつけました。しかしゲームの方は銀玉50点の嵐。

by 担当官のオメーラこと弟夫。

P.S.私信：T³－吉村くんへ、アニキ使いこなせません。

●荏原ゲームコーナー（東京）
ヤドンはかわいいなあ。バンプレさんゲーム作って！

～AMショーのかんそう～

●タイトーイン町田（東京）
十三平八氏、－ZK氏、ぎるはま氏、吉村氏、M－Z神氏、他多勢のみなさん、来店有り難うございました。またの御来店をお待ちしています。

by 常連一同

●ゲームコーナーフジ（東京）
最近は、AMやAOUショーがあっても遠征客が来ることがめっきり少なくなりました。そんな中密かに来店してくれた福里氏、およびミルクの店長さん（中村氏）ありがとうございました。
P.S.重チーへ、まだ君に熱いものが残っているなら、いつかまた会えるはず。

by 剣

●ゲームセンターポパイ（東京）
9月17日に行われたKOF'97の大会優勝者は、天山広吉さん（京、庵、大門）でした、おめでとうございます。

●Jogo江古田（東京）
今月、苦行の嵐で気○い続出。精神汚染重度患者リスト…ぼーず、もへ386、江藤恵、木之本まいん、LKR。症例：ジエダ死ね。犬死ね。ユン死ね。バキュラ死なない。蜂死ね。ニーナいらない。

●ゲーム倶楽部（神奈川）
当店ではお客様のプレイの録画サービスをはじめました。詳しくは店まで問い合わせください。

●ゲームセンターUFO伊勢原店（神奈川）
8月30日の遠征の時は回路図やらいろいろありがとうございました。また遊びに行きます。

●ゲームパレス（静岡）
ボーっとしてたら、いつのまにか1ヶ月すぎちゃってて、スコア用紙を送るのを忘れてました。どうもすいませんでした。でも、スコアをだすにも、Gダライアスぐらいしかないから、スコアが集まりません。何かいいゲームはないか、期待してみようと思います。

by スコア用紙を送り忘れた店員C

●アイリン夢空間（岐阜）
ブロンガンバレ!!店員&常連一同より

●オレンジハット砺波（富山）
AMショーでの今後のゲームSOFTのラインUPに空恐ろしい寒さを憶えます、業界の開発コストDOWNを真剣に図らないとトータルとしてのゲーム離れは止められない…と印象深いショーでした。

●ゲームプラザイエローハット（愛知）
新製品が全く入らないので、ハイスコアどころか、売上もピンチ！しかし、一番ピンチなのは、店員が足りないことです。

店員 ABE

オレンジ ペコ ☆=14(40)
愛知県名古屋市昭和区隼人町8－14 ☎(052)836－3072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス(o オミクロン)	44,501,830	E●E－D●U	ALL (連)
☆	クイズウェディングラプソディ	6,599,000	AV大王たこまる&Ⓩに感謝！ TPL	ALL 1ミス
★	対戦とっかえだま	4,980,100	いつになったら500万出せるの？店員倍損	ALL (連) 同時消77個21連鎖
4	クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	6,424,000	なるぞーごめん TPL	ALL (連) 99%
5	ヴァンパイアセイヴァー(フェリシア)	1,584,900	中村 健二	ALL
★	豪血寺一族2(お梅)	4,792,100	AN●L	ALL (連)・(同) S×29
7	NEO Mr.Do	1,657,750	DUO	ALL
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	501,900	綾小路 綺羅	ALL
9	コズモギャングザパズル(VERY HARt)	9,999,999	YAS(は)	C5507で達成 Ⓩ先生抜いてねん。
10				

アイリン夢空間 ☆=47(228)
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(058)327－0218

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス(μゾーン)	33,126,510	☆CAT'S－マサル	ALL (連)
☆	ブラッディロア	3'33"31	G・CRUSH－EFA	ALL (連) アリス使用
3	ヴァンパイアセイヴァー(フェリシア)	2,545,200	G・CRUSH－いしくん	ALL (連)(必)
☆	ヴァンパイアセイヴァー(リリス)	2,467,100	CAT'S－きみちゃん	ALL (連)(必)
5	ヴァンパイアセイヴァー(バレッタ)	1,662,800	☆CAT'S (石)	ALL (連)(必)
6	ヴァンパイアセイヴァー(ザベル)	1,541,400	☆CAT'S－咲良 絵美。	ALL (連)(必)
☆	ヴァンパイアセイヴァー(ジェダ)	1,453,500	☆CAT'S ときわ	ALL (連)(必)
☆	ヴァンパイアセイヴァー(オルバス)	1,413,000	G・CRUSH－EFA	ALL (連)(必)
☆	ヴァンパイアセイヴァー(デミトリ)	1,405,700	G・CRUSH－CYA	ALL (連)(必)
☆	ヴァンパイアセイヴァー(サスカッチ)	1,361,500	G・CRUSH－ROK	ALL (連)(必)

プレイシティキャロットアピア店 ☆=0(1)
静岡県静岡市吉田15－8 プラザアピア1F ☎(054)263－8604

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス(λゾーン)	24,938,500	SPREAM・FKS	ALL ノーミス
2	Gダライアス(ξゾーン)	20,582,200	AUK－F	ALL ノーミス
3	ソルディバイド(ヴォーグ)	2,880,500	Y³(連)	2 サンドワーム道中
4	怒首領蜂(TYPE－A)	151,205,240	ASD－TMY	2－5
5	ストリートファイターⅢ(リュウ)	1,357,500	AYIMAC	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー(バレッタ)	821,200	ASD－TMY	ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー(オルバス)	806,200	ASD TMY	ALL
8	スタースイープ(ストーリーモード)	3'17"2	AUK－VS/R	ALL
9	スタースイープ(1人モード)	524,810	AUK－VS/R	ALL
10				

GAME AMZA11 ☆=0(14)
三重県熊野市木本町620－1 こやま2F ☎(05978)9－0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター	842,100	E・H・M!!	リュウ
2	ポケットファイター	1,437,800	E・H・M!!	いぶき
3	ポケットファイター	1,006,900	E・H・M!!	さくら
4	ポケットファイター	1,436,100	E・H・M!!	モリガン
5	ポケットファイター	1,177,700	E・H・M!!	レイレイ
6	ポケットファイター	1,049,300	E・H・M!!	フェリシア
7	ポケットファイター	1,449,200	E・H・M!!	タバサ
8	ポケットファイター	1,241,700	E・H・M!!	ザンギエフ
9	鉄拳3	1'41"05	EVA	吉光
10	スポーツフィッシング2	832.5kg	TOM	上級

オレンジハット砺波 ☆=0(2)
富山県砺波市新又147－1 ☎(0763)33－1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂(Aタイプレーザー)	115,446,310	あそび天国開店記念 IKQ いくおちゃん	2 3
2	バトルガレッガ(ワイルドスネイル)	10,292,450	AEE	ラスボス
3	怒首領蜂(Cタイプレーザー)	256,353,250	ソフトランドひでかず	ALL
4	バラデューク	1,106,080	TAULS	ALL残1
5	対戦とっかえだま(ひろしひとみ)	3,356,200	Y.O	21連 52個ALL
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ97(テリー、マリー、京)	543,300	D S	ALL
7	カプコンスポーツ(ダンクスターズ)	207,600	Si麻宮	R－4
8	真サムライスピリッツ(はおう丸)	232,930	MBK教のSTP	ALL
9	ティンクルスタースプライツ(スプライツ)	2,034,825	KAZ	ALL 16パーフェクト
10	バース	1,543,700	n+a	R－11

夢空間ファンタジー ☆=0(15)
長野県茅野市ちの丁田2732－1 ☎(0266)72－5339

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エメラルディア(アドベンチャー)	2,680,332	あすたろと!?	ALL R セレクト有り
2	ポケットファイター(レイレイ)	2,298,800	XJR	ALL ノーミス
3	スタースイープ(ストーリーモード)	6'17"0	あすたろと!?	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ97(アテナ、その他2)	529,500	YZK	ALL
5	MSH vs SF(リュウ、チュンリー)	1,963,400	(日)－T.F	ALL
6	バトルサーキット(連)(同)(ピンクオーストリッチ)	31,694,200	(日)－T F	ALL ノーミス 残G5073G
7	バトルサーキット(連)(同)(キャプテンシルバー)	22,924,800	－XJR－	ALL ノーミス
8	ポケットファイター(タバサ)	1,719,100	XJR	ALL ノーミス
9	レーシングジャム	8×2台入荷!		予定
10	キャサ夫氏	スキーのついでに	来店決定！	の予定

GAME's WiLL ☆=34(365)
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20－1 ☎(075)711－1435

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター(モリガン)	2,458,200	藤崎	ALL
☆	カプコンスポーツクラブ	1,605,800	(祝)サッカー日本代表予選突破！？ヅガ夫	ALL 12勝
3	MSH vs SF	4,812,500	ARI(因)	ALL(連) P×1 春麗&ウルヴァリン
☆	Gダライアス(μゾーン)	33,739,070	TURKEY屋(ま)(ど)	ALL (連)
☆	Gダライアス(ξゾーン)	32,830,230	さくら 怪獣じゃないもん！	ALL (連)512×1 今一番のお気に入り！
☆	ヴァンパイアセイヴァー(フェリシア)	2,686,900	L2A－GYO	ALL (連)
☆	ヴァンパイアセイヴァー(レイレイ)	1,926,700	タコ太	ALL (連)
☆	ヴァンパイアセイヴァー(ビシャモン)	1,375,100	タコ太	ALL (連)
☆	ネオ・ボンバーマン(ノーマル)	658,950	WZH	ALL (連)(同) 残1
10	鉄拳3(オーガ第2形態)	1'30"41	いちおう拓	ALL

扇ケ丘レジャーセンター ☆=12(237)
石川県石川郡野々市町高橋町86－2 ☎(076)246－6406

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3(吉光)	1'28"51	ケヅりまん	ALL
2	鉄拳3(ニーナ)	1'57"76	究極無敵借金王 ケヅりまん様	ALL
3	ポケットファイター(モリガン)	2,722,400	FKI	ALL
4	スタースイープ(ストーリーモード)	2'50"6	FKI	ALL
5	レイストーム(2号機)	21,432,700	Noble－FOX	ALL
6	Gダライアス(クリオネ)	32,408,180	ロリコマンドーラヂオ	ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー(バレッタ)	1,622,900	恥林	ALL
☆	ヴァンパイアセイヴァー(サベル)	1,632,500	じょ～じ(ハンサム)(友達多勢)	ALL
9				
10				

プレイシティキャロット松本店 ☆=0(30)
長野県松本市中央1－3－7 セントラルビルB1 ☎(0263)35－6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂(TYPE－C)	359,285,040	HLK	ALL 残×0
2	ソルディバイド(カシュオン)	5,200,300	(改)おさる	ALL
3	ソルディバイド(ヴォーグ)	5,033,500	(改)おさる	ALL
4	ソルディバイド(ティオラ)	4,615,000	(改)おさる	ALL
5	Gダライアス(λゾーン)	27,755,560	NKC LIT(必)	ALL (連)付
6	MSH vs SF	2,288,800	JDF	ALL リュウ、ウルヴァリン
7	ヴァンパイアセイヴァー(フェリシア)	2,083,300	JDF	ALL 真ビシャモン有
8	ヴァンパイアセイヴァー(ヴィクトル)	660,900	417	ALL
9	鉄拳3(クマ)	3'04"81	M.F	ALL
10				

ゲームセンターピノキオ ☆=0(36)
兵庫県明石市本町1－1－26 ☎(078)917－5685

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スタースイープ(1人挑戦モード)	574,350	H.M	ALL
2	スタースイープ(ストーリーモード)	3'18"1	H.M	ALL
3	カプコンスポーツクラブ(キックスターズ)	377,900	SWT	ALL ブラジル
4	カプコンスポーツクラブ(スマッシュスターズ)	374,000	DIC(肉)	ALL メロディ
5	カプコンスポーツクラブ(ダンクスターズ)	413,200	SWT	ALL G.USA
6	ポケットファイター(モリガン)	1,435,100	DIC(肉)	ALL
7	鉄拳3(オーガ第2形態)	1'09"71	TKO－MIN	ALL (同)付
8	鉄拳3(オーガ第1形態)	1'21"95	リーマンボールに崩拳で逆襲MIN	ALL (同)付
9	鉄拳3(平八)	1'20"50	RAS	ALL (同)付
10	Gダライアス(μゾーン)	29,241,900	LMA－かる夫	ALL (連)

ゲームプラザ・イエローハット
愛知県名古屋市中村区則武1－11－9 ☎(052)453－5857

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂(C－レーザー)	384,707,630	あと4ドットで死亡	2－7
2	Gダライアス(νゾーン)	34,541,240	K.M(医)	ALL
3	パズルボブル3(2.5モード)	372,228,240	ASG－如月浪人－RIN	ALL
4	アルペンレーサー2(レース、テクニカル)	1'56"384	ASG－如月浪人－RIN	ダウンヒル
5	アルペンレーサー2(T.T.ハイスピード)	1'46"472	ASG－如月浪人－RIN	ダウンヒル
6	アルペンレーサー2(T.T.テクニカル)	2'07"507	ASG－如月浪人 RIN	ダウンヒル
7	スタースイープ(1人挑戦モード)	544,970	SONIC☆ふぇすた	ALL
8	ロジックプロ2	54,675	CHI	LQ=190 9面
9				
10				

グリーンプレイランド ☆=0(6)
岐阜県高山市西之一色町12－180高山グリーンホテル内 ☎(0577)34－6077

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー(バレッタ)	1,140,500	RYU	1cALL
2	ヴァンパイアセイヴァー(ザベル)	781,000	JUN	1cALL
3	ヴァンパイアセイヴァー(ビクトル)	712,200	BAI・	1cALL
4	ヴァンパイアセイヴァー(オルバス)	811,500	JUN	1cALL
5	ヴァンパイアセイヴァー(サスカッチ)	737,300	JUN	1cALL
6	ヴァンパイアセイヴァー(ガロン)	801,200	SAT	1cALL
7	スタースイープ(1人用モード)	371,850	ECG	1cALL
8				
9	鉄拳3(ブライアン フューリー)	1'54"76	JUN	1cALL
10	鉄拳3(キング)	2'37"28	RYU	1cALL

タイトーイン002スタジアム ☆=7 (340)

大阪府豊中市五井町1−1−36ライオンズマンション102号 ☎(06)844−0586

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター	2,166,900	SKT−GM−SJC ラストぜんぜんダメ	ALL 女キャラ使用 TIMEOVER×3
2	Gダライアス (λゾーン)	30,116,170	また負けちゃうか? HYAKU GF	ALL (連)128×2 51200×1コ
☆	Gダライアス (νゾーン)	36,871,760	冥城 (1面プロ)	ALL (連) 51200×1コ
4	Gダライアス (ωゾーン)	50,738,680	EVERY GREAT THING	ALL (連) 捕鯨師 毎日クジラ
★	鉄拳3 (シャオユウ)	1′10″08	めんどこサリン	ALL (同)
★	鉄拳3 (クマ)	1′19″71	SKT GM SJC カラオケパワーMAX	ALL (同) 7秒おち 予選59秒
7	鉄拳3 (ブライアン)	1′03″96	WILLARD ケケケケクケ	ALL (同) 予選52秒
★	鉄拳3 (平八)	1′00″75	HYAKU KTL 福里平八	ALL (同) 予選50秒
★	ヴァーザード (ムクロ)	4,247,100	男鹿城	ALL (連)(同)
★	19XX (モスキート)	19,115,800	セブンティーセブン (目押し超A級)	ALL (連)

プレイシティNASA杉本町店 ☆=5 (397)

大阪府大阪市住吉区山之内3−3−5 ☎(06)694−4909

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	カプコンスポーツクラブ	1,463,900	Seize−KKK	ALL
2	カプコンスポーツクラブ (kick)	526,700	Seize KKK	ALL 乱入キャラ有
3	カプコンスポーツクラブ (Smash)	380,000	Seize−KKK	ALL 乱入キャラ有
4	カプコンスポーツクラブ (Dunk)	602,900	Seize KKK	ALL 乱入キャラ有
5	MSH vs SF (チュンリー、ウルヴァリン)	4,232,800	せのん	ALL (連)チュンリー ウルヴァリン
6	ポケットファイター (モリガン)	2,285,000	AXIOM Y N	ALL (連)モリガン
7	ポケットファイター (レイレイ)	2,185,400	KIM	ALL (連)レイレイ
8	鉄拳3 (シャオユウ)	1′21″86	あさひな☆ゆうこ	
9	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,963,700	あさひな☆ゆうこ	ALL (連)23連鎖 藤崎詩織使用
10				

ジャスコ川西店プレイランド ☆=1 (1)

兵庫県川西市小花1−6−16 ☎(0272)59−7464

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (λゾーン)	19,134,810	ACE	ALL 連あり 残×3
2	Gダライアス (μゾーン)	14,324,480	ラスボス	ALL 連あり 残×3
3	Gダライアス (νゾーン)	22,307,410	ラスボス	ALL 連あり 残×3
4	Gダライアス (εゾーン)	23,935,260	ラスボス	ALL 連あり 残×3
5	Gダライアス (οゾーン)	39,846,760	ACE	ALL 連あり 残×2
6	MSH vs SF (リュウ、チュンリー)	2,362,500	ACE	ALL 乱入あり
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ97 (テリー、リュウ、アテナ)	513,500	無	ALL
8	ぷよぷよSUN (やさしい)	583,039	ひさぼんIPA 大阪人よ立ちあがれ	MAX16
9	ライデンファイターズ (スレイプ)	48,760,690	秋休み里帰りスコア STF 桑名寛之	ALL 連なし
10				

マンモス城インベーダーハウス ☆7−(12)

大阪府高槻市北園町18−14 ☎(0726)82−4323

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター (モリガン)	1,940,100	クリアしただけよ	ALL 乱入なし 2本落ち
2	怒首領蜂 (A TYPE)	113,497,080	ラーメンライス (餃子付き)	2−5 レーザー
3	怒首領蜂 (B TYPE)	102,469,000	田中正一	2 3 レーザー
4	怒首領蜂 (C−TYPE)	400,598,370	GU	2 7 ショット
5	カプコンスポーツクラブ(トータル)	1,211,064	ぼや兄withIGU	ALL 乱入×3
6	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	1,987,700	200ぐらい出せよ	ALL P×1 乱入ありなし
7	MSH vs SF	4,803,600	足りんけど 底ARI	ALL P×0 ウル+春乱入2ミス2
8	鉄拳3 (オーガ◯)	1′17″46	STAC MSV	◯
9	怒首領蜂 (C TYPE)	110,402,450	チャーハン大盛 (スープ付き)	2 5 レーザー
10	デザートブレイカー	233,650	高崎の稼ぎわからんかった	ラスボス たかむら

チャレンジャー関大前店 ☆=2 (92)

大阪府吹田市千里山東1−14−2 ☎(06)3389−8072

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター (モリガン)	2,161,400	たれ流し	1c ALL
2	Gダライアス ((ν)エリアY)	33,442,820	FEV−EX (た)	1c ALL
☆	ロストワールド	875,341	咆哮野郎ー 鬼愛 まJJ	ALL 残0 46−13 9 6 12
4	鉄拳3 (吉光)	1′18″26	鉄拳貧乏	1c ALL
5	鉄拳3 (平八)	2′24″50	HTR−SHU	1c ALL
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	611,700	DST♡まりりん	1c ALL (八)×11 まだまだ・
7	ポケットファイター (レイレイ)	2,132,900	まJ	1c ALL
8	ポケットファイター (ゴウキ)	1,169,900	まJ	1c ALL
9				
10				

GAME's DRAGON ☆=2 (41)

京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888ドルスTWO1F ☎(075)822−3017

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	カプコンスポーツクラブ	787,100	(新)	ALL クリアしただけ
☆	ヴァンパイアセイヴァー (モリガン)	2,540,500	Tiny−GAY−D (奥)	ALL (連)(同) 8人228万
3	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	2,231,700	スーパリゲーマー (ヤバめ)	ALL (連)(同) ザベルスタート
4	ヴァンパイアセイヴァー (リリス)	2,205,100	(奥)	ALL (連)(同)
5	ヴァンパイアセイヴァー (ザベル)	1,355,500	ザベルDF入門	ALL (連)(同)
6	ヴァンパイアセイヴァー (サスカッチ)	1,085,000	てきとう	ALL (連)(同)
7	Gダライアス (νゾーン)	30,264,250	スーパリゲーマー	ALL (連) 残×2
8	スーパーストリートファイターⅡX(豪鬼)	1,430,400	何とかうめました。さて、来月は?	ALL (連)
9				
10				

ゲーマーズハウス ガンマ ☆1=1 (2)

大阪府池田市石橋1−8−10ステーションプラザ3F ☎(0727)62−6780

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂 (Aタイプ)	156,787,870	OS−H G	2周目6面
2	怒首領蜂 (Bタイプ)	463,235,390	2 4ボスで1ミス、1億落ち(涙)働き蜂	2周ALL 残1
3	ポケットファイター (レイレイ)	2,337,200	おかち	ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー (アナカリス)	963,100	CAA	ALL
5	Gダライアス (οコース)	37,643,840	ACE	ALL 残2
6	MSH vs SF	4,779,900	ARI因	ALL チュンリー ウルヴァリン
7	アレスの翼	667,800	前回のやつの次のプレイ nWo	2周目5面
8	チェルノブ	336,400	DON	ALL 残3
9	モトス	497,000	タコミス多し、こりゃもうたまりまへんな(笑)	R−57
10	ファイナライザー	1,671,800	ひさびさのスコアだ。OS−KSL−YUS	

タウンスポットプレイランド ☆=5 (182)

大阪府茨木市中津町4−3 ☎(0726)37−5311

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター (リュウ)	1,562,400	ID4−ヒデ	ALL ノーミス
2	バトルサーキット (ブルー)	26,716,100	小鳩眞由美命!? コボルト	ALL
3	イントロクイズ きらめきスターロード	ALL	入荷初日ALL ぼや兄区	ALL アユミ使用
4	マジカルドロップⅢ (ひたすら)	99,999,999+α	森下純菜	むずかしい
5	ソルディバイド (ティオラ)	3,183,900	ESL−M.K(川田)	1c 2−4
6	ヴァンパイアセイヴァー (モリガン)	1,295,600	KOS	ALL 乱入×1
7	鉄拳3 (ポール)	50″51	STG−T M(双)	ALL 1R負けてる
8	鉄拳3 (平八)	1′18″13	(愚)KKH	ALL
9	鉄拳3 (オーガ②)	1′31″96	VG2連合 STAC−MSV	ALL
10	鉄拳3 (ジュリア)	1′48″50	(愚)KKH	ALL

GAME's MILK ☆=5 (24)

京都府宇治市大久保町北ノ山101−5 ☎(0774)44−5770

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バーチャストライカー2	+17点	FUSIMI Y O	ALL イタリア
2	鉄拳3 (オーガ第1形態)	21,604	GSK	ALL (同)
3	Gダライアス (νゾーン)	34,593,390	TENさんベリーナイス! との仕様 (T)	ALL (同)
4	Gダライアス (ξゾーン)	29,919,580	GSK	ALL (同)
5	鉄拳3 (オーガ第2形態)	2′42″26	GSK	ALL (連)
★	フェリオス (ハード)	1,223,030	天理剣聖 TEN	ALL (連) 7面道中×6
★	フェリオス (イージー)	849,830	天理剣聖 TEN	ALL (連) デュポン相打ち×5
8	ポケットファイター (モリガン)	2,007,400	との仕様−AIB	ALL (連)
9				
10				

ハイスコア通信 お店から③

●オレンジペコ（愛知）
なる(NAL)君、今までありがとうね！今後の精進を願ってるよ〜ん。
by 店員倍損

●ファミリーガーデン（岡山）
ファミリーガーデンパートⅥ開店しました。津山駅前です。よろしく！

●アメニティスペースOZ（山口）
岡山から来てくれた松本氏達、ありがとう。また、イベントに参加してくださいネ！
「OZ山口店」
セイヴァー全国大会がんばって!!
「スタッフ一同」

●ビッグウェーブ（高知）
高沢くん、キラートマトくん、こんな流刑地まではるばるごくろうさまでした。ただひとつの心残りは僕のスターブレードの超絶プレイを見せられなかったことです。もしも何かの間違いで再び高知に来られることがあるなら今度はワカメ酒と女体盛りできちんとした形でおもてなしをさせて頂きます。
という訳でこれからもビッグウェーブニューオリンピアを見捨てないでね！
by おとこ汁+常連一同

●タイトーイン空港通り店（愛媛）
GDS−OOTさん、高沢一成さん、キラートマトさん来店ありがとうございます。またスコアたくさん出しに来てね。

●チャレンジバンバン（愛媛）
OOT氏、高沢氏、キラートマト氏御来店ありがとうございました。
by FADI−JAN

●ホワイトハウス箱崎店（福岡）
三軒茶屋GOOD、プレイスポットすーるぽん、プレイシティキャロット巣鴨及びT−LT神保町のみなさま、東京へ行ったときは大変お世話になりました。おかげ様でとても楽しく過ごせました。とくにT³−WIZ君にはいろいろと面倒見てもらって、本当にいくら感謝しても足りません。みなさんとまたいつか元気な姿で会えるのを楽しみにしています。
by しま&ROBOCOP

●アミューズメントラージ（福岡）
今回はスコアラー一同金がない、ひまがない、入退院の繰り返し（一名）でスコアが伸びてません。秋真っただ中の今は新作がぞくぞく（?）入荷し、ガンガンかせいでいるでしょう。MSO−お−さま爆氏遠方より御来店ありがとうございます、現在常連一同実車で練習してます（笑）
P.S.店長お疲れさまでした。たまには遊びに来てください。
by 店員昇格!?JAMA

●神宮前キャロットハウス（宮崎）
当店では9時30分から24時までとなっております。鉄拳3に人気があるので、一度プレイしに来てください。

●ゲームプラザ（熊本）
J.O氏御来店、有り難うございました。「ヴァンパイアセイヴァー」大会に参加のみなさん、本当にごくろうさまでした。

●ゲームスポットフォーカス（大分）
・KAZさん元気してますかー?福岡でもがんばってください!大きいKAZさん見ないとさびしいなあ。再入荷のスパⅡX大人気です。
・大会結果はMSHvsSFはCHAエロザーマスさん、KOF'97はS.T鶩天狗さん、スパⅡXは千本さん、トライアスロン2はWKTさんが優勝しました。参加者もっと増えたらなあ。ホワイトハウスのHIDさん、大阪の働き蜂さん、L.A（USA）の岩崎さんTELありがとう！
by M.Ave

ヒットゲーム BEST10

プレイヤー人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	786	SNK
2	3	鉄拳3	659	ナムコ
3	2	MSH VS SF	555	カプコン
4	4	ヴァンパイア　セイヴァー	409	カプコン
5	6	バーチャファイター3	397	セガ
6	5	Gダライアス	349	タイトー
7	ー	ポケットファイター	246	カプコン
8	7	怒首領蜂	220	アトラス
9	8	バーチャストライカー2	197	セガ
10	9	バトルガレッガ	133	エイティング/ライジング

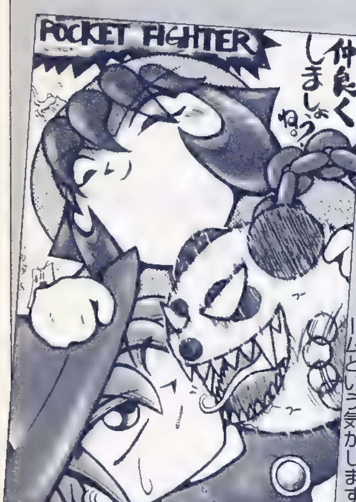
11位	12位	13位	14位	15位
ストリートファイターIII 110	電脳戦機バーチャロン 106	X-MEN VS ストリートファイター 94	スーパーストリートファイターIIX 84	カプコンスポーツクラブ 48

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	761	SNK
2	2	鉄拳3	710	ナムコ
3	3	MSH VS SF	626	カプコン
4	5	バーチャファイター3	445	セガ
5	4	ヴァンパイア　セイヴァー	381	カプコン
6	6	バーチャストライカー2	252	セガ
7	ー	ポケットファイター	180	カプコン
8	7	Gダライアス	168	タイトー
9	8	怒首領蜂	146	アトラス
10	9	電脳戦機バーチャロン	130	セガ

11位	12位	13位	14位	15位
X-MEN VS ストリートファイター 106	ストリートファイターIII 101	バトルガレッガ 78	スーパーストリートファイターIIX 67	サイドバイサイド2 59

KOF'97安定首位



(三重県　P.N.みなぶー)

新機軸格闘 ポケットファイター登場

今月も1位の座を守ったのが、SNKのザ・キング・オブ・ファイターズ'97です。安定した人気を感じさせますが、前回より得点はややダウン。

KOF'96よりクセは少なくなったのですが、欲を言えばもう少しインパクトが欲しかった気がします。新しいキャラクターのインパクトや、技の面白さがもうひとつ。その分、バランスはとれています。その結果がポイントに現れているといったところです。

2位の鉄拳3は息の長い人気。突出した人気のゲームが少ない今、この安定ぶりは目立つ存在と言えます。

新作で7位に入ってきたのが、カプコンのポケットファイター。SDキャラクターのプリティ感は気合いの入り具合を感じさせます。

このタイプは、本格派なイメージでないだけに、期待していなかった人が多いと思います。しかし、一風変わったゲーム性があり、対戦プレイでも楽しむことができます。

ゲーム的な隠された複雑さは、やりこんでみないとわかりにくい点があります。しかし、マジメにやりこんで対戦する人はやはり少なく、その点で損していると言えそう。

どちらかと言えば、家でソフトとして持っておきたいゲームという気がします。対戦が超盛り上がるというのは難しいですが、とっつき易いのでCPU戦でひんぱんに遊んでくれそうです。

気になる バージョンUP版

話が変わって、この時期話題の焦点なのがセイヴァー2、ハンター2とGダライアスVer2です。本来、このようなバージョンUP版は、誰もが予想しなかったものではないかと思います。

バージョンUP版が出る理由は、ゲームによってさまざま。成功する場合もあるかもしれませんが、一作目でバージョンUPする必要のないものが出るのが理想。バージョンUP版は、必要以上にプレイヤーの見る目が厳しくなります。

そんなバージョンUP版、来月にどこまで健闘するか注目です。

(石井ぜんじ)

ファミリーガーデンパートIII
岡山県真庭郡勝山町大字勝山459　☎(0867)44–5688

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	わくわく7	19,445,400	KAG二厳	白タイツアレーナ ALL　社用中
2	ポケットファイター	1,536,900	KAG三厳	フェリシア ALL
3	ポケットファイター	1,831,500	KAG三厳	春麗 ALL
4	MSH vs SF	2,653,500	SRX　TO	ウルヴァリン リュウ ALL
5	Gダライアス	21,372,040	K S	ξゾーン ALL
6	Gダライアス	30,120,550	KAG二厳	νゾーン ALL
7	Gダライアス	26,846,030	SRX-TO	μゾーン ALL
8	Gダライアス	34,130,210	KAG三厳	οゾーン ALL
9	パワードリフト	7'24"57	リハビリ中☺	Eコース DXタイプ
10	ときめきメモリアル 教えてユアハート	1クレジットALL	TAD	虹野さん こんなのでOK?

ゲームセンターパスカル大福店
☆＝0 (21)
岡山県岡山市大福134－4　☎(086)282–6667

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー	834,300	みしゃくじさま	ビクトル　ALL
2	対戦とっかえだま	2,258,200	DARTS	ALL　白河リカ 16連鎖
3	バトルサーキット	21,623,100	ZZZ七首	ピンクオーストリッチ ALL
4	ぷよぷよSUN	735,647	DSK　BAD	ALL MAX15連鎖 ノーマル
5	パズルボブル3	317,587,660	DSK-BAD	ALL　裏Vコース 2.5
6	ヴァンパイアセイヴァー	1,358,000	ミシャクジさま	ジャガーノート P=8
7	ライデンファイターズ	45,774,240	ZZZ七首	スレイブALL
8	タイムクライシス	10"33"27	ZZZめぐみ	1クレジットALL ストーリー
9				
10				

ゲームプラザミッキー
☆＝1 (40)
広島県広島市南区的場町1－7－2　☎(082)262–5189

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター (レイレイ)	2,253,100	1千万点台は出るの? NEZ　GYO	ALL　ノーミス
2	スタースイープ (ストーリー)	3'05"3	タコミスした NEZ-GYO	ALL
3	スタースイープ (1人で挑戦)	724,060	UNI	ALL
4	MSH vs SF (リュウ・ケン)	3,286,500	パーフェクトがとれた NEZ　GYO	ALL P×3
5	鉄拳3 (シャオユウ)	1'54"73	使わせてもらいました ねずぎよ	ALL　イージー設定
6	鉄拳3 (ガンジャック)	2'39"93	ありがとうございました　ねずぎよ	ALL　イージー設定
7	鉄拳3 (オーガ1)	3'22"10	ねずぎよ	ALL　イージー設定
8	ポケットファイター (フェリシア)	917,200	F・H	ALL
9	ポケットファイター (チュンリー)	825,100	ねずぎよ	ALL　60HIT
10				

オキモト
☆＝1 (19)
広島県広島市西区南観音3－15－3　☎(082)292–1473

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター (レイレイ)	1,487,100	AHO²	ALL
2	ポケットファイター (リュウ)	1,336,900	MF	ALL
3	ポケットファイター (春麗)	1,080,400	AHQ	ALL
4	ポケットファイター (ザンギエフ)	1,238,900	OY	ALL
5	ポケットファイター (ケン)	1,017,900	HRO	ALL
6	ポケットファイター (タバサ)	1,001,100	ACO3	ALL
7	ポケットファイター (いぶき)	860,600	HIRO	ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー (サスカッチ)	1,038,000	WHO	ALL
9	デカスリート (槍投げ)	97m55	GOM	ロシア使用
10	デカスリート (1500m走)	3'37"48	MF	イギリス使用

アメニティスペースOZ
☆＝0 (39)
山口県小野田市西高泊664－3　☎(0836)84–5147

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ ハウス オブ・ザ デッド	65,600	GER	1c ALL
2	Gダライアス (ニュー)	24,740,680	HYDE	1c ALL
3	Gダライアス (ラムダ)	20,637,530	INJ	1c ALL
4	Gダライアス (オミクロン)	23,693,150	D・J	1c ALL
5	Gダライアス (クシー)	24,737,760	NAS	1c ALL
6	スタースイープ (ストーリーモード)	5'18"05	PKG	
7	カプコンスポーツクラブ (バスケ)	164,400	PKG	
8	カプコンスポーツクラブ (サッカー)	362,000	BRA	
9	とべ!ポリスターズ	300,120	AMZ	
10	鉄拳3 (吉光)	1'26"93	RX7	1c ALL

PLAY−HOUSEアスカ ☆=0(6)

佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎(0955)23−2895

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター	1,182,800	Mr YMS	ALL タバサ
2	MSH vs SF	1,541,500	Mr−K・T	ALL ブラックハート
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	476,300	Mr−K・K	ALL
4	MSH vs SF	1,464,600	Mr−K・T	ALL 春麗
5	ヴァンパイアセイヴァー	1,165,300	Mr−K・T	ALL フェリシア
6	ストリートファイターIII	2,280,600	Mr YAS	ALL イブキ
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,656,600	Mr−K・T	ALL
8	鉄拳3	2'25"68	Mr−SIN	ALL 吉光
9	侍魂天草降臨	13'16"49	Mr−END	ALL 柳生
10	ポケットファイタ[illegible]	1,054,800	Mr−H・F	ALL モリガン

モンキーハウス本館 ☆=8(352)

福岡県福岡市中央区六本松2−6−7 ☎(092)731−0053

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	カプコンスポーツクラブ(スマッシュスターズ)	387,000	悶悟涙天内悠	ALL (連)(同)
2	カプコンスポーツクラブ(キックスターズ)	520,100	G M C 悶悟涙KKK	ALL (連)(同)
3	カプコンスポーツクラブ(ダンクスターズ)	607,100	G M.C 悶悟涙KKK	ALL (連)(同)
4	カプコンスポーツクラブ(3種目総合)	1,418,800	G M C 悶悟涙KKK	ALL (連)(同)
5	Gダライアス(v)	36,688,670	GDS−悶悟涙OOT	ALL (連) 51200×0
☆	スタースイープ(ストーリーモード)	2'01"3	悶悟涙本部以蔵 機械暴れるな!	ALL
7	ポケットファイター(ザンギエフ)	1,497,300	AMG−E	ALL
8	ブラッディロア(アリス)	3'51"56	AMG−E	ALL
9	三刻志(実戦)	995,700	G M C 悶悟涙KKK (三)(刻)(志)	ALL
★	クイズなないろドリームズ虹色町の奇跡	7,296,900	G M C 悶悟涙げえむのごんちゃん	ALL (連) 0%(バグ)

丸久小郡店ファミリーランド ☆=0(9)

山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31−6015

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	621,400	耕薬師十六夜	乱入社まで、アテナ一人勝ち、庵 舞
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	389,200	KOG	1cALL シェルミー クリス レオナ
3	MSH vs SF	1,606,000	PIN	ゴウキ・リュウ
4	MSH vs SF	1,463,500	PIN	ゴウキ・リュウ
5	Gダライアス	16,476,137	NYA	1cALL
6	ヴァンパイアセイヴァー	832,900	D B	ビシャモンALL乱キャラおぼろビシャモン
7	マジカルドロップIII	22,837,558	H.I	ひたすらふつう名人チャリオット使用
8	スタースイープ	735,720	まほ〜つかい☆みん	一人挑戦モード
9	スタースイープ	3'04"01	まほ〜つかい☆みん	ストーリーモード
10				

ワンダーランド ☆=1(6)

宮崎県延岡市幸町3−110島津ビル1F ☎(0982)34−7827

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ(スレイブ)	46,633,290	1面終わってる ATS LKC	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	473,500	ORC	ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー(リリス)	991,200	Y H	ALL COM乱入あり
4	ヴァンパイアセイヴァー(モリガン)	819,800	Y H	ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー(デミトリ)	766,900	Y H	ALL COM乱入あり
6	ヴァンパイアセイヴァー(ガロン)	736,800	Y H	ALL COM乱入あり
7	ヴァンパイアセイヴァー(ザベル)	715,800	Y H	ALL COM乱入あり
8	ヴァンパイアセイヴァー(ビシャモン)	667,800	Y.H	ALL COM乱入あり
9				
10				

サブカルチュア ☆=5(163)

福岡県筑紫野市二日市北1−2黒崎ビル ☎(092)922−9010

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ポケットファイター(レイレイ)	2,930,700	おみそ汁ー(よ)	ALL
2	ポケットファイター(モリガン)	2,757,000	マルチ愛好家〜8号	ALL
3	ポケットファイター(タバサ)	1,725,200	じいやがお嬢様を (局)長	ALL
4	ポケットファイター(フェリシア)	1,592,200	ダッチメン	ALL
5	ポケットファイター(春麗)	1,237,000	SLG−麦派	ALL
6	Gダライアス(vゾーン)	36,661,420	OOT募集って言うから GDS−OOT	ALL (連) 豪華賞品くれ
☆	モンスタースライダー	5,461,890	G M C 悶悟涙T・H	ALL
★	スーパーストリートファイターIIX(ザンギエフ)	1,853,800	ひさし	ALL (連)(同)
9	スタースイープ(対戦モード)	2'23"09	G.M.C 悶悟涙T・H	ALL
10	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	506,200	(局)長	ALL

ビッグウェーブ ☆=10(45)

高知県高知市曙町1−8−25寿ビル1F西 ☎(0888)43−3433

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター(レイレイ)	2,197,700	ザンギいや M−1号	ALL キャラ別集計超希望!!
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	568,200	さきお	ALL がろうチーム
3	ヴァンパイアセイヴァー(キューピィー)	883,200	M 1号	ALL ハンニャ有
4	ヴァンパイアセイヴァー(ビクトル)	835,200	熱帯夜 犬吠え 蚊刺し ブス発情	ALL ハンニャ有
5	ヴァンパイアセイヴァー(ジェダ)	596,500	コーベのみんなスキッス!! タカヒロ	ALL
★	怒首領蜂(Bタイプ)	601,088,790	LAOS 長田仙人	ALLレーザー残×2
7	鉄拳3(オーガ第2)	1'07"73	阿波主水本田	ALL
8	鉄拳3(木人)	1'34"56	いなったダメッス。2人(?)GUY	ALL 同付 予1分14秒
9	ストリートファイターIII(タッドリー)	2,843,000	次号シックスナインの体勢がいつの間にか地	ALL 獄車に!? (?)
10	バトルガレッガ(ガイル)	15,523,940	「いざ初夜!!」とブスがワレメに平手打ち (?)	ALL

ゲームプラザ ☆=0(223)

熊本県熊本市九品寺5−15−7 ☎(096)362−0992

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF(ウルヴァリン&サイクロップ)	2,280,900	ワンダ シティで待ってます 逃亡厳禁	1cALL 中(?)連ほしい
2	ぷよぷよSUN(ふつう)	846,517	ヘンタイ連鎖マシーン NHK	1cALL MAX16
3	カプコンスポーツクラブ(スマッシュスターズ)	368,000	無垢の吊 J O	毒電波(?) さおりん?
4	ウイニングスパイク(イタリア)	10win55%	カモメ ール2番せんじ	1cALL 2P側
5	Gダライアス(ラムダ)	26,017,800	モモタロウのおっちゃんに奉ぐ EBI	1cALL あと200万
6	Gダライアス(ニュー)	30,514,440	稼ぎ方よくわからん ATS−LKC	1cALL 気合不足
7	ポケットファイター	2,368,900	ポノッチ M O D	1cALL モリガン使用
8	キラメキスターロード	ファン人数48,500人	カモメール3	1cALL 左の女
9	ライデンファイターズ(スレイブ)	51,520,600	かすり?何だそれ ATS−LKC	1cALL 連なし
10				

ホワイトハウス箱崎店 ☆=3(67)

福岡県福岡市東区箱崎6−1−2松本ビル1F ☎(092)641−9415

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	蒼穹紅蓮隊(二号機紫電)	37,016,771	Gz KYO BANRI氏に感謝!	ALL 連付き (?)×11
2	Gダライアス(λゾーン)	25,516,720	KBN さこっちみてるかー?	ALL 連付き まだぬるぬるスコア
3	Gダライアス(νゾーン)	36,450,180	ROBOCOP	ALL 連付き クリオネ
4	Gダライアス(ξゾーン)	30,368,400	Gz NO B	ALL 連付き アノマロカリス
5	Gダライアス(oゾーン)	42,360,400	WGFC−Gzしまだ こんなスコア(?)	ALL 連付き マッコウクジラ
6	MSH vs SF(ウルヴァリン&日焼けさくら)	3,377,600	新生F友会のみんなへ KAZ−ELT	ALL 乱入有り(シャドウ)
7	鉄拳3(シャオユウ)	1'23"05	Gz HID	ALL (同)付き レイ死ね!
8	ぷよぷよSUN(ふつう)	921,376	WPU− D・ケンタロウス	ALL MAX16連鎖
9				
10				

タイトーイン空港通り店 ☆=0(31)

愛媛県松山市南斉院町17−5ウエストビル1F ☎(089)973−1381

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス(v ι−ZONE)	36,847,020	GDS OOT	ALL (連) 5万×2
2	鉄拳3(平八)	1'22"21	MOL−FUMA キラ トマト	ALL (同)
3	鉄拳3(オーガ2)	1'03"60	MOL−キラートマト(来店記念)	ALL (同)
4	鉄拳3(ポール)	54"80	MOL キラートマト(強制プレイ)	ALL (同)
5	鉄拳3(ニーナ)	1'58"53	スト(?)GUY	ALL (同)
6	首領蜂(Bタイプ)	26,310,790	SUR RAY(?)	ALL
7	疾風魔法大作戦(キックル&レイクル)	1,516,076	FAD−LXSVII	ALL (連)
8	バーチャレーシング(上級コース)	3'17"62	初来店 高沢一成	ALL マニュアル
9	バーチャレーシング(初級コース)	2'32"25	千葉県民 高沢一成	ALL マニュアル
10	スタックコラムス(自動モード)	402,961	SUR−R.T(?)	ALL

ゲームスポットフォーカス

大分県大分市末広町1−1−5 ☎(0975)32−4355

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(テリー、庵、京)	570,900	JYO	ALL 暴走庵
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(テリー、京、リュウ)	478,500	K夫	ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(主人公チーム)	445,800	F Y	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(餓狼伝説チーム)	549,000	JYO	ALL
5	MSH vs SF(ウルヴァリン、日焼けさくら)	3,746,400	新生F友会 ACE−K	ALL (乱)アリ
6	MSH vs SF(リュウ、ウルヴァリン)	3,080,400	新生F友会 花屋OBQ	ALL (乱)アリ
7	鉄拳3(三島平八)	1'40"76	S・T 霧天狗	ALL
8	怒首領蜂(TYPE−A LASER)	71,682,430	KAZ−AMY	2 2
9	怒首領蜂(TYPE−B−LASER)	449,225,670	H・K	2周ALL 残×2 1億落ち
10	怒首領蜂(TYPE−C−LASER)	175,157,570	EGG	2−6

アミューズメントラージ ☆=2(3)

福岡県山門郡三橋町大字下百町6−6栄和第一ビル1F ☎(0944)73−9408

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サイドバイサイド2	2'20"83	JAMA 超甘! 金が無いが仕事が大変	初級 ALL
☆	サイドバイサイド2	2'20"80	MUGEN 超々甘! 入退院の繰り返し	中級 ALL
3	サイドバイサイド2	3'12"73	U N!	上級 ALL
4	サイドバイサイド2	3'04"03	藤原とうふ店D 激甘!!	超上級 ALL
5	サイドバイサイド2	3'10"16	OKU	超弩級 ALL
6	鉄拳3	1'17"83	JAMA あと10秒が限界	シャオユウ ALL
7	鉄拳3	1'52"66	藤原とうふ店D 超甘!!	オーガ1 ALL
8	鉄拳3	1'57"78	藤原とうふ店D これから・	平八 ALL
9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	684,200	NAM ちづるに負けた	中国チーム ALL
10	MSH vs SF	2,842,800	MUGEN まだまだ楽勝ッス!!	ツメ・日焼け ALL 1チーム落ち

チャレンジバンバン ☆=6(137)

愛媛県松山市道後樋又4−29 ☎(089)924−5583

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	787,800	FAD−たけし	ALL P×19 (予)58万
2	ポケットファイター(モリガン)	2,087,800	たけしくん	ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー(フェリシア)	2,469,400	FAD−IDA	ALL 9人
4	NEOボンバーマン(ノーマル)	504,700	BANRI	ALL
5	怒首領蜂(A−L)	218,478,350	クレイジー岩鬼	2−5 仙人別集計Ver
6	ザ ハウス オブ ザデッド	87,680	OOT	ALL 来店感謝
7	サイドバイサイド2(初級)	2'28"80	TEL	MT
8	サイドバイサイド2(中級)	2'27"00	TEL	AT
9	サイドバイサイド2(上級)	3'14"40	TEL	MT
10				

☆獲得数上位店 総評

独走態勢に入ったアイリン夢空間は、今回最高の☆9個を獲得。2位以下の店舗を大きく引き離している。

その大爆発の原動力はなんといってもヴァンパイアセイヴァー軍団。プレイヤー9人で14キャラに取り組む怒涛の攻めで、セイヴァーだけで☆7個を獲得、勢いにのりブラッディロアにまで手をのばし優勝にむけ大きく駒を進めた。

Gダライアスを勢力圏に引き込み、2位に浮上してきたのは古都京都の強豪店GAME'S WiLL。ジャンルに偏りがないのがやはり強い。

GAME'S WiLLに追いつかれた北海道のプレイシティ24だが花山薫(あごう)氏が健闘をみせているものの、戦力不足は否めないところか。

いよいよクライマックスを迎えた今年度の☆獲得数争い、ゲーメスト大賞の表彰台にむけて各店舗もラストスパートをみせてくるに違いない。

☆獲得数上位店(2・28〜11・30時点)

順位	店名	今月	合計
1	アイリン夢空間(岐阜)	9	47
2	プレイシティ24(北海道)	2	34
2	GAME'S WiLL(京都)	7	34
4	Jogo江古田店(東京)	0	18
5	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)	0	16
6	ゲームコーナーフジ(東京)	0	14
6	オレンジペコ(愛知)	1	14
8	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)	1	12
9	TILT神保町(東京)	2	10
9	ビッグウェーブ(高知)	0	10

次回のスコア締め切りは **11月16日** (17日消印有効)

君もめざそう！ハイスコア！

当コーナーでは、キミが出したハイスコア（高得点、高タイム）を募集しています。スコア（タイム）が「これは高得点だ！」ということであれば、以下の方法で申請することができます。

●申請方法

申請方法は2通りあり、1つは当コーナーで掲載されている店にでハイスコアを出し、申請する方法。各店ごとに申請方法は異なりますので、事前にお店の人に聞いてください。

もう1つは、毎号ゲーメストに付いているハガキ「君こそゲーメスト」を使い個人申請する方法。この場合、「確かにこのお店でこのスコアを出しました」という証明するためのお店の印が必要です。

●集計対象スコアとなる条件

以下にいくつかの注意点を挙げます。

❶ゲーム場で出されたスコアで、1クレジット、完全1人プレイであり、店員に確認されていること。

❷改造基準（※1）を満たす筐体であること。

❸難易度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定（※2）と同じであること。

❹スコア、面数、集計部門名・キャラ名など（※3)、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同、交互連射は交互連と略しても可）が記載されていること。

●☆、★の説明

当コーナーでは毎月締め切りまでのハイスコア店のスコアや、その号で更新されたハイスコアを掲載していますが（君こそゲーメスト)、ハイスコア店のスコア欄に「☆」マークがあるのをご存じでしょうか？これは、全国1位のスコアをとったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月までの1年間、ハイスコア店はこの☆を取り争っていき、最終的に上位3店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されます。

具体的に説明しますと、そのゲームの1回目から5回目までの集計で1位を取った場合は☆を、それ以降は★となります。例えば、「☆=3（28）」という表記は、今年度☆を3個取り、これまですべての累計（★も含む）は28個、という意味になります。

※1：複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行うもの。連射装置以外は原則としてスコア申請の対象とはなりません。

※2：ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定のこと。

なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週金曜日の午後6時から8時まで受け付けています。

てあたりしだいゲームリスト

＊表中操作欄の記号の意味
「KB」→キーボード
例「8－3」→8方向レバー、3ボタン

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
10月発売					
ストリートファイターIII 2ndインパクト	カプコン	格闘	8－6	発売中	
ファイティング武術	コナミ	格闘	8－3	発売中	
ストライカーズ1945II	彩京	シューティング	8－2	発売中	Q：フライングパンケーキのパイロットは可愛いですか？ A：可愛いと良いですね！
対戦ホットギミック	彩京	麻雀	KB	発売中	極めろ、辱し固め！通信対戦が熱い彩京初の麻雀ゲーム登場！平成はだか侍を君はもう見たか？
モーターレイド	セガ	バトルレース	特殊	発売中	
スパーリアル麻雀P7	セタ	麻雀	KB	発売中	
ギャロップレーサー	テクモ	ジョッキーレースゲーム	4－2	発売中	
11月以降発売					
月華の剣士	SNK	格闘	8－4	11月予定	
コットン2	サクセス	シューティング	8－3	11月予定	
私立ジャスティス学園	カプコン	格闘	8－4	12月予定	
プチカラット	タイトー	パズルアクション	パドル＋1ボタン	12月予定	
発売日未定					
侍魂 サムライスピリッツ	SNK	格闘	8－4	未定	
パルスターブラスト	SNK	シューティング	8－2	未定	
バトライダー	エイティング/ライジング	シューティング	8－2	未定	シューティング初のチーム別にご期待ください。
ゼロガンナー	彩京	シューティング	8－3	未定	2016年第1級戒厳令発令！全世界を戦場にする驚異の全方向3DCGシューティングゲーム、この冬登場！
ライデンファイターズ2	セイブ開発	シューティング	8－2	未定	
ゲットバス	セガ	つり	特殊	未定	
スキーチャンプ	セガ	スポーツ	特殊	未定	
ファイナルロマンス4	ビデオシステム	麻雀	KB	未定	業界初「4人同時通信対戦」を可能にした麻雀ゲーム。

この半永久的な時の流れから逃れようとする現実逃避の日々、みなさんはいかがお過ごしでしょうか？私は真冬にもかかわらず火を灯されちゃった線香花火の気持ちです。

GAMEST 読者プレゼント！ 11月30日号

応募の掟

このページのプレゼントは必ず本誌折り込みハガキのアンケートに答えて応募するように。締め切り日はハガキに明記してあります。

タイトー提供

[1] メディアボックス

カラオケ産業でも貢献されているタイトーさんから、家庭用通信カラオケ、通信ゲームなどが楽しめてしまう「メディアボックス」を提供していただきました。これ一台あればホームパーティなんかで大活躍間違いなし！いやマジで。



1名様

カプコン提供

[2]「ポケットファイター」ポスター

格闘ゲームの続編や外伝なんかでSDキャラにしたものが多いですよね。どんな極悪なキャラもかわいく見えてしまうSD化。これって初めて考えた人ってけっこう尊敬。

5名様



コナミ提供

[3]「ときめきメモリアル～おしえてyourheartシールバージョンプラス」ポスター

今回のバージョンはファイルのかわりに、プリクラ風16分割シールが出てくるようになっていて、いい感じ。

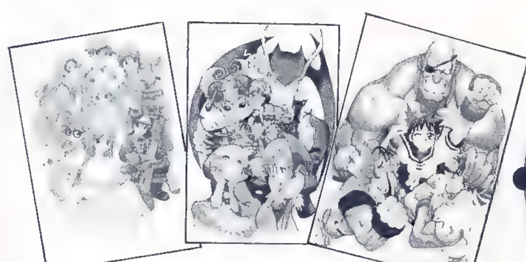
20名様



ゲーメスト読者サービス部提供

[4] ヴァンパイアセイヴァー98カレンダー
[5] 虹色町の奇跡98カレンダー
[6] さくらがんばる!98カレンダー

笑おうが悶えようが今年もあと2カ月ということで、来年のカレンダーをプレゼントしちゃいます。一応、商品のほうは変更もあるかもしれないので「グッズプラザ」を参照してね。



各5名様

プレゼント当選者発表 9月30日号

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'97」ROM基板
平井 健一 北海道

「ブラッディーロア」ポスター
奥寺 健智 東京都
滝田 ゆきえ 東京都
森谷 美香 新潟県
小林 義和 千葉県
小河 琴音 静岡県
他5名様

「藤の宮みもり」描き下ろしサイン色紙
松永 貴文 大阪府
福田 裕子 大阪府
長澤 義法 宮城県
山﨑 陽子 和歌山県
鈴木 和雄 神奈川県

バレッタ カードケース
古川 知子 千葉県
城 宏美 千葉県
横浜 潤馬 北海道
松井 佳洋 東京都
坂本 良太 福岡県

Gダライアス カードケース
鈴木 利行 静岡県
佐々木 孝憲 愛知県
菅 博彰 埼玉県
増田 洋平 宮城県
大磯 ゆかり 熊本県

ヴァンパイアセイヴァーTシャツ
渡辺 久花 神奈川県

ウエディングラプソディ販促用チラシ
佐渡 毅史 千葉県
岡部 智行 神奈川県
中村 高広 長野県
多田 直樹 埼玉県
香山 繁 新潟県
他15名様

10月15日号

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'97」ROM基板
宮原 昭二 大阪府

鉄拳3ACT-1ビデオ&榊原良子サイン色紙
繁本 竜彦 神奈川県
柏原 亜裕美 東京都
加藤 英俊 埼玉県

「KOF'97」グッズセット
小島 なつこ 東京都
関 亮介 三重県
新井 勝利 新潟県
林 靖之 愛知県
柳 真琴 千葉県

「モーターレイド」Tシャツ
石井 啓 神奈川県
新妻 真大 神奈川県
野田 悟 京都府
井上 剛志 大阪府
飯野 洋司 福岡県

「ノエル」景品用クリアファイル
三島 祐治 東京都
田村 和広 東京都
寺田 光祐 東京都
松尾 浩平 福岡県
田中 正 兵庫県

200号記念プレゼント当選者発表

⑭カプコン御食事券（ペア1名様）
桐生 真弓 東京都



NOTICE

NEXT GAMEST/DECEMBER 15

いよいよゲーメスト大賞の季節がやってきました！キミの心に残るゲームを選んでほしい。くわしくは今号のP.132からの記事をチェックしよう！

特別付録
B2判描き下ろしポスター
スーパーリアル麻雀P7

ストリートファイターIII 2nd IMPACT GIANT ATTACK（カプコン）
バーチャファイター3tb（セガ）

私立ジャスティス学園（カプコン）
ファイティング武術（コナミ）
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム（セガ）
ポケットファイター（カプコン）
ストライカーズ1945II（彩京）
KOF'97（SNK）
ほか

幕末浪漫 月華の剣士（SNK）

幕末浪漫 月華の剣士「あかり」©SNK 1997

ゲーメスト次号（No.207）は予価560円で
11月15日（土）発売！

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲームセンターを10倍おもしろくする本
GAMEST

※この告知内容は変更する場合があります。ご了承ください。 毎月15日・30日発売

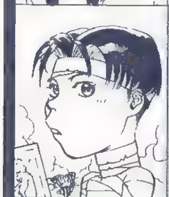


●ある日、会社の自分の机上にあるKOF'97ムックに目が行く。なんとゲーメストムックVol.99!!早いものですね。これもひとえに俺様の…じゃなくて皆様のおかげです。これからもよろしくお願いしまぁす。で、近況ですが、このまえ今夏に公開した某アニメのビデオ(出所不明、数回ダビングを重ねてあるっぽい)を入手。いま、少しでもキレイに見られるように小細工してます。実はその作業のほうが楽しかったりする。(ビデオ待つほうが早い!?N,O)



●相変わらずギャザリングにハマってます。最近はトーナメントにも積極的に参加して、いろいろな人とプレイできるおもしろさを知りつつも、まだまだ勉強中ってとこかな。

あとハマっているのは草野球。ユニフォームもバッチリできあがり、とにかく試合がしたくてたまらないという感じ。でもグラウンドは取りにくくて大変。もちろん、練習もまだまだ足りないので、今後のがんばり次第。（がっちん）



●最近はいいことないなぁ。ビーストウォーズは無茶な変形してるし、玩具もやっぱりダメだし、ステレオの修理は1万かかるっつうし、保険屋の勧誘はしつこいし、オルバスはクソみたくされちゃうし、ムーンライトは訳わかんない精神論語っちゃってるし、夜中にネコの鳴き声が聞こえるし、ババアボケちゃってるし、朝の占いでうお座がワースト1ばっかり出るし、おかげでその日は一日ブルーだしで、オレが一体何したっつーの。（J★笹岡）

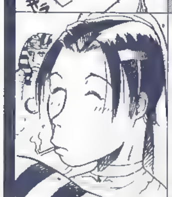


●ここ最近、猛烈にハマっているのが、平井和正氏の小説「月光魔術師團」。小説などめったに読まない私が、10巻を一気に読みほし、続きを待遠しく思うなどとは初めてである。ハマった原因は、主人公の女の子（と、その周りの女の子）のカッコよさだろう。格闘ゲームで女性キャラを好んで使う人には、お薦めしたい小説といえよう。この小説を基に、ゲーム化してくれないですかね、アスキーさん。（メイとに一なにベタ惚れももやん）



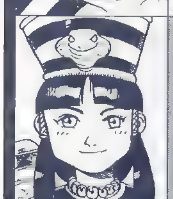
●アイランドを引退した際、多数の読者様方から労いの言葉を頂いて、大変感激いたしました。ゲーム画面の外でも、ゲームの楽しさを伝えられたらよいなぁと思いつつ、遮二無二励んだアイランドの4年半でしたが、何かしら皆さんの心に残せたら幸いです。これからも新担当ともどもアイランドを宜しくお願いします。

話変わって！今後は新コーナー猛者通信に半力投球していきたい所存。やさくれ下衆魂全開で頑張るニョロぜ！（田渕健康）



●わりとタバサにメロメロな今日この頃。キャライラ見てるだけで結構しあわせ、ポケファイのプレイにも熱が入るというモノ。KIMOKIMO先生アリガトウ！

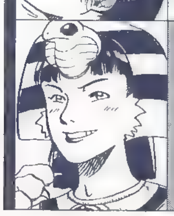
それはそうと、先日AMショーで初めて東京ビッグサイトの巨大な逆ピラミッドを見てわりと感動。やはり巨大なものに魅せられるのはヒトの性か？でもつい弱点探したり、脚4本壊したら第2形態？とか想像しちまうのはゲーマーの性。（ギィ）



●っていうか、後記を書くためにもう3時間もムダに過ごしています。スキーネタはまだ早すぎるし、水泳の時間は終わったし、お金はないし、週末の楽しみっていやぁ、アテナに昔の基板を持っていって、ぼそぼそやってにゃぁ～っとするぐらいです。あ、先日の週末は久々に下井草へ行って飲みました。最近やぎのチーズ（フェタ）と、あわもりがマイブーム。ちぇ。（きらり屋）



●水曜6時半のBSアニメ「白鯨伝説」がとんでもないことになっている。出崎監督の「絶対クオリティを落とさない」という方向性のため、3回に2回は再放送になっているのだ（本放送で）。プロ失格だし、出崎監督自身、練り込んで作品を作る人だから、望んだ制作体制ではないだろう。しかし、出崎監督の「絶対良いものを創る」という姿勢には、敬服せざるをえない。こういう作品を、キチンと評価できるメディアに私はなりたい。（北裏）



●編集による編集後記は順番に担当が回ってくるのだが、後記をまとめている編集のスイートローズ・山下♂（アシスタントのD君とデキているウワサあり）は必ずこう言って原稿依頼にやってくる。「青木さん、これに日頃の怒りをぶつけてください！」。おお、言ってやるとも。おまえのせいでまた抜け毛が増えたぞ！ホモってないでサッサと入稿しろ!!あ～スッキリした。（進行／へな）

OPINION

論 期待する側の勝手な言い分

石井ぜんじ

対戦格闘ゲームなど、シリーズものゲームを作るのは難しい。特に、期待されているものほど大変だ。期待しているというだけで、人は必要以上に面白いものでなければ満足しないからだ。

期待されているゲームへのマニアの追及は厳しい。少しゲームシステムを変えれば変えたで納得しないし、変わらなければそれでつまらなく感じる。

元にいたキャラが弱くなれば、こんなことができなくなったとなる。強くなれば、あんなに工夫したテクニックが今回は考える必要がないんだもんな～と不満をもらす。マニア心理というのは、こんなものである。いったい、作り手は、どう作ったらいいのだろうか？オリンピックでも、ワールドカップでも、期待するのは第三者である。ゲームは、プレイするのはプレイヤーだが、作るのはプレイヤーではない。

だが、非難し、プレッシャーをかけるのは第三者、ファンと呼ばれる人たちである。彼らは何の責任も負ってないし、彼らの言っていることが正しいとは限らない。

私も含めて、プレイヤーは結果論で語ることが多い。結果はすべてではあるが、結果論でものは生み出せない。第三者の多数決でゲームを作っても面白くないのは決まっているし、人それぞれの不満は首尾一貫しているわけでもない。

では、作り手はどうあるべきで、どうすればいいのだろうか？結局、お互いの立場は違うわけで、その立場を理解し、尊重しながら発言していくべきだ、ということがいえる。

しょせん、プレイヤーはプレイヤー。立場として、遠慮することはない。つまらないならつまらないと言えばいいし、それが結果である。

だが、その発言や行動の仕方いかんによって、作り手に多大のプレッシャーをかけていることを理解する必要がある。また、つまらないのはいいとして、どうしたら面白くなるかまで正しく判断できる人は非常に少ないはずだ。

作り手の側は、プレイヤーの要求をいちいちすべて飲んでいっても、面白くなったり満足させられるとは限らないことに注意したい。些細なことでもあるのは、もうすでに、大枠の別の基本システムに問題があったり、根本的にプレイヤーが飽きてしまっている可能性だってある。

プレイヤーの声は大事にしてほしいし、生かしてほしい。しかし、物事を作り出すときは、首尾一貫していないと、結局成功しないと思う。ゲーム作りもそういうものではないだろうか。

表紙の裏をとれ

ドノヴァンです。いまひとつでかねぇ…いきなり。一カ月近く休みだったんで、他の仕事を無しにしたんですが…世間は厳しいっす。勉強させてもらいました。ガムコン行ってきました！楽しかったっすよ。で、クレオパトラフォーチューン47面解けませんって、T岡さん！中岡先生、気にせず頑張ってください。楽しみです。

藤原ひさし

■待って～もうひとこと

いよいよ恒例の大イベント「ゲーメスト大賞'97」が迫ってきました。P132からの告知ページをじっくり読んで、今年のベストゲームを振り返ってみてください(専用ハガキはP72と73の間)。

単に自分が好きなゲームというのでなく、「どのゲームがこの賞を取るのにふさわしいのか」という観点から、総合的に評価してもらえると嬉しいです。皆様の一票を心よりお待ちしています。

GAMEST 11月30日号

■平成9年11月30日発行　第12巻20号通巻206号
■発行人　加藤博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
電話 03(3293)9321
編集部 03(3293)9324
営業部 03(3293)9326
■印刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N,O　C・LAN
KAL　MOMO　ジョッキー★笹岡　いなりん　ぴぐ
田渕健康　アディオスToshi　がっちん　ギィ　ACE
K-TAN　珈琲ふりーく　GED　DAN　ハマー
キャサ夫　GYU　MVP　SHO　伊勢猫　しじみ
借金　KMT　CHU　P・鈴木　河本きらり屋
RED　京城　フニャ夫　スー　ちゃっきー
善之字元帥　DS-I　MIO　福田橋太郎　猿渡雅史
霜田和人　鈴木規康　辻本圭介　山下浩志
北裏裕章　青木珠美　二田祐樹　竹森眞由美
松田史征　花沢貴宏　嶋田雄吾　松原法史
加賀栄臣
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画
斉藤若子

今回も内容は盛りだくさん

STRIKERS 1945 II

今回は、5・6面の攻略に加え、各機体の溜め撃ち性能や前半面のフォローなど、盛りだくさんの内容でいってみよう。

担当：善之字元帥

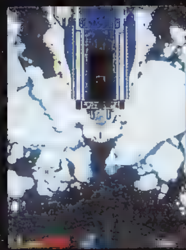
溜めゲージ増加速度の機体差

このゲームが発売されてから約1カ月。実際にプレイしてみると、多くの人が画面左下の「溜めゲージ」の増加速度に疑問を持つと思う。

そこで、機体ごとにゲージの増加量を調べてみた。

調査の方法

今回の調査に使用したのは海ステージで、このステージが1面にきたとき、ボスにたどり着くまでに溜まった、各機体の溜めゲージ量を調査した（初期値6目盛り）。このステージを選んだ理由は、敵機の数が多い割に逃す敵が少ないため、毎回溜まるゲージ量が安定しやすいからである。



海ステージでボスに到達した時点のゲージ量を調査した。

実際の測定値は？

以上の方法で測定したところ、溜め能力には4段階の差異が見受けられた（実際のゲージの長さは、右下の表に）。

1位：ライトニング

堂々の1位はライトニング。なんとボス到達時に32目盛りも溜まっていた。これだけの溜め能力があれば、各面1回のレベル3使用も可能だ。

2位：疾風・モスキート

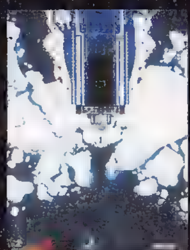
2位は疾風とモスキートが30目盛りの同点で並んだ。しかし実際には、敵機を追尾する疾風のサブウェポンに対し、命中率で劣るモスキートのほうが、溜め能力は低いといえるかもしれない。

4位：震電・パンケーキ

4位に並んだのは震電とパンケーキで、ゲージのほうは25目盛りが記録された。パンケーキはもっと早く溜まるイメージがあっただけに、少々意外な結果である。逆に震電は、レベル3サムライソードの破壊力を考えれば、順当といったところか。

6位：フォッケウルフ

最下位はフォッケウルフで、実に22目盛りしか溜めることができなかった。が、プラズママインの使い勝手を考えれば納得せざるを得ないだろう。



予想通りというべきか、フォッケウルフの溜め速度は遅い。

溜め撃ち連続発射について

溜め撃ちを使用すると、現在溜まっている最高レベルの溜め撃ちを使用してしまうが、その際使われなかった「余り」の溜めゲージがそのまま残るため、ゲージの残り量次第で溜め撃ちの連射が可能になることは、前号説明した。

実際にどのレベルを何連射可能かについては、足し算・引き算ができれば簡単に計算できるが、今回は、実際に表示される画面上のゲージ量と連射可能数の関係を視覚的に示しておいたので、参考にしてほしい（右表）。



自機の当たり判定について

シューティングゲームでは、自機の当たり判定と、敵弾の攻撃判定が接触するとミスになるが、ほとんどのゲームは、自機の見かけのグラフィックと、内部的に処理される当たり判定とは異なっている。

左の図は、このゲームにおける全機体の当たり判定を視覚的に示したものである。全機体とも、見かけのグラフィックより当たり判定のほうが小さいものの、各機体でかなりの差異が見られる。

例えば、パンケーキと疾風は、かなり当たり判定が小さいことが確認できたり、震電は、通常の機体の判定と異なり、逆三角形に判定が分布しているなど、実に様々なことがわかるので、左の図をよく観察し、しっかり当たり判定を把握しておこう。

全6機体の当たり判定



調査

機体

いこなそう!

ち講座

う溜め撃ち。こまめにし
一発勝負のレベル3か。
れを読んでみよう。

担当：善之字元帥

ストライカーで使用可能な6機体の溜め撃ちは、どれも個性的である。そのうえ、それぞれレベル1~3の3段階に使い分けが可能なので、一体どのレベルをメインに使っていったらいいか、悩んでしまうことと思う。

しかし、実は規定のレベルを「メインに使う」という考え方自体が、必ずしも正解とは限らないのである。もちろん効率を考えたら、どんどんレベル1を使っていくほうがいい機体もある。しかし、基本的にはどの機体も、レベル1はそこそこ使い勝手がよく、逆にレベル3は溜めるまでのリスクに見合うだけのメリット（ほとんどの機体は、破壊

ライトニング
2型装備ミサイル

ライトニングの溜め撃ち、2型装備ミサイルの主な特徴としては…

①サブウェポンのホーミングミサイルと違い、敵機に対する追尾性能がなく、ミサイルが敵に当たらなければ、画面外へ消えていってしまう
②ミサイルが敵に当たると、着弾地点に周囲の敵を巻き込む爆風を発生させる
③敵機を貫通しない

などが挙げられる。ライトニングは溜め撃ちを含めたすべての攻撃が、他の機体と違って、敵機を貫通する攻撃を持っていないので、敵機が多いところでは、敵群に押されないように溜め撃ちを工夫して使っていかないと、生き残るのは難しいだろう。



貫通する武装がないためライトニングは苦戦する。

レベル別の使い分け方

●レベル1

ライトニングは溜めゲージの増加速度が速いので、レベル1の溜め撃ちならば、かなり気楽に使っていける。しかし、レベル1だと爆風が小さいため、広範囲に敵機を巻き込むような用途には適さない。レベル1を使っていくなら、道中の爆撃機にどんどん使っていこう。

●レベル2

レベル2になると、威力・爆風が強くなるので、敵機が密集しているところに撃ち込み、爆風範囲内の敵機を一掃するという使い方ができるようになる。ライトニングはこのレベルを多用することになるが、さすがにレベル1ほど気楽には撃てないので、よく作戦を練っておこう。

●レベル3

最強段階のレベル3は、レベル1&2とは全く違い、溜め撃ちの発射後、約0・7秒後に巨大な爆風を発生させ、その後約4・5秒の間、爆風が敵弾を防いでくれるというものだ。その間に自機が爆風に重なって撃ち込めば、ボス戦における必殺兵器となる。

しかし溜めるためには、ほぼ1面分の時間がかかるため、使用には高度に戦略的な意志決定が必要とされる。

フライングパンケーキ
バスターレーザー

パンケーキの溜め撃ち、バスターレーザーの特徴は、

①敵に遮断されることなく必ず画面端まで届く
②レーザーのレベルに応じて飛行速度が遅くなる
③レーザー使用中も、ショットを撃てる

などが挙げられるが、意外と知られていないのが②と③の特徴。②については、高いレベルのレーザーを使用すればするほど、自機の速度が落ちるので、使った瞬間に敵弾にぶつからないよう注意すること。また、街中でよく見かけるのが、レーザーを発射すると、ボケーっとして何もしない人。レーザー使用中もショットを撃てるので、気を抜かずに撃ち込もう。



レーザー使用中にもショットは撃てる。覚えておこう。

レベル別の使い分け方

●レベル1

レベル1レーザーの効果継続時間は約2・5秒。レーザーの幅も狭く心細いが、貫通兵器としての能力は十分なので、敵機が縦に連なっているところや、とりあえず堅い敵機は無視して、画面中のザコを片付けたいところで使おう。

●レベル2

レベル2の効果時間は約4秒。レーザーの本数も2本になり、破壊力も上がっているので、ステージ道中で使えば、ほぼどんなところでも安全が確保できる。堅い敵と小型ザコの両方を一度に破壊したいところで使っていこう。ただし、使用直後に自機の速度が落ちるので注意。

パンケーキは実質、レベル1とレベル2を使い分けつつ進んでいくことになるだろう。

●レベル3

レベル3になると、パンケーキ自体をレーザーが囲むようになるため、実質無敵状態になる。効果時間も約6秒と長いうえ、かなりの破壊力があるが、レベル3を溜めることによる道中の苦しさを考えると、あまり依存するべきではないかもしれない。どうしても苦戦するボスに対してのみ使っていこう。

フォッケウルフ
プラズママイン

敵弾を消す特殊な溜め撃ち、プラズママインの特徴は、

①使用すると射出位置に停滞し、その後画面上方に移動していく。レベルが高いほど、射出位置に停滞している時間が長い
②プラズママイン自体も若干の攻撃力を有する
③溜めゲージの増加速度が極端に遅い

といったところ。特に、溜めゲージの増加速度が全機体中最も遅い点に注意すること。

また、他機の溜め撃ちと違い、敵機に押されてきてから溜め撃ちを使っても事態が好転しないので、プレイヤーはあらかじめ厳しい場所に備えてゲージを溜めておく作戦能力が要求される。



作戦が重要、プラズママイン。

レベル別の使い分け方

他の機体が敵機に対する攻撃手段として溜め撃ちを使用するものとするなら、フォッケウルフの溜め撃ちは、厳しい敵弾から自機の安全を確保する目的で使用する。使用場所は、必然的に敵弾の密度が濃く、かつ回避が困難なボス戦が多くなる。

自機の安全を確保するためには、レベル1のプラズママインでは若干心細いが、それでもレベル2程度の大きさがあれば十分。確かにレベル3は停滞時間が長く、安全な領域も広がるものの、実際には必要ないものと考えよう。



レベル3は安心感があるが、時間がかかり、使いづらい。

参考までに、各レベルのプラズママインを画面一番下で射出し、画面外へ消えるまでの時間を計測したところ、

レベル1……約4秒
レベル2……約6・5秒
レベル3……約10秒

おおよそ上記のような数値になったことを記しておく。

徹底

溜め撃ちを使

機体別溜め撃

各機体で全く性能が違
ベル1で使っていくか、
決めつけてしまう前にこ

力だが）があるように絶妙に調整されているため、特定レベルしか使わないといった決めつけでは、発想の幅を制限してしまうことになる。

この記事の主旨は、各機体の、各レベルの溜め撃ちが、どういった性質を持っているのかを説明したものであり、各機体で最も効率の良い溜め撃ちレベルを羅列したものではない。読者の皆さんは、自分の苦手な場所をよく理解し、その場に最も適したレベルの溜め撃ちを使っていけるように考えてほしい（本文中の数値データは、すべて編集部調査のデータのため、実際の数値とは若干の誤差がある可能性があります）。

6機

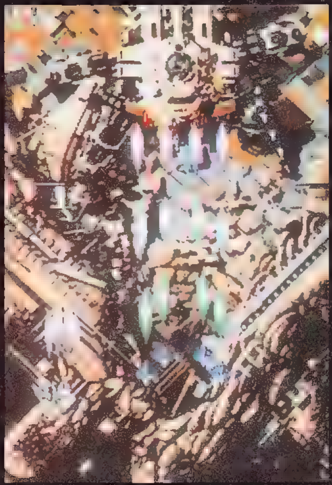
疾風
秋水集中砲火

疾風はショットを撃っていると、サブウェポンの秋水が画面中を忙しく動きまわるため、溜め撃ちを使っても、いまいち効果がわかりづらいかもしれない。そんな疾風の溜め撃ちの特徴を挙げると、

①援護機「秋水」を定位置に固定するが、サブウェポンの秋水の数は減少しない
②威力が大きい

ということが挙げられる。

疾風は拡散型メインショットの威力が低いものの、溜め撃ちの秋水による援護射撃が強力なので、非力さを感じさせない全方位攻撃を展開できる。



どのレベルで使っても、秋水1機あたりの攻撃力は同じ。

レベル別の使い分け方

疾風の溜め撃ちがレベルによって影響を受けるのは、秋水の機数だけである（レベル1で1機、レベル2で2機、レベル3で4機を設置する）。秋水の固定時間や秋水1機あたりの破壊力には、レベルを変えてもほとんど差が見受けられない。

このことから、溜めやすいレベル1をこまめに設置していくのが効率よい使用法といえる。レベル3の溜め撃ちは、溜めづらいうえに、使用後一気にゲージがなくなってしまうので、そういった状況を避けるためにも、どんどんレベル1で使っていこう。

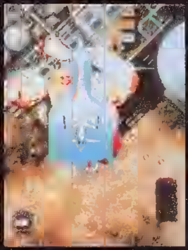
ちなみに、全レベルに共通して、秋水は設置後約4／60秒後に攻撃を開始し、約11秒後に攻撃を終了して消滅するのを覚えておこう。

震電
サムライソード

全機体中、時間単位の攻撃力が最も高い溜め撃ちを持つ震電。その溜め撃ち・サムライソードの特徴を紹介しよう。

①サムライソードは、発射されると初めは低速で、次第に加速しつつ進んでいく
②攻撃力は、サムライソードが敵に触れている時間が長いほど威力が高い
③敵を貫通する

おおよそ以上のような特徴を持っているが、重要なのはサムライソードの「当て方」。①・②からわかるように、サムライソードは敵に近い位置で撃ったほうが長い時間接触しているため、攻撃力が高い。ボスなど耐久力の高い敵と戦うときには、なるべく密着して撃つようにしよう。



サムライソードは、なるべく接近して撃つよう心掛けよう。

レベル別の使い分け方

●レベル1

サムライソードは、接近して撃つと威力が上がることはもうわかってもらえたと思うが、もともとが高威力のため、ステージ道中で出現する中型機などに対しては、レベル1を遠距離から撃っても十分破壊できる。そのため震電は、道中でレベル1を頻繁に使っていく戦い方もできる。

●レベル2

レベル2サムライソードは、ソードが4枚重なっており、威力も上がっているが、速度や攻撃範囲は変わらない。ボスなどの耐久力が高い敵に、近距離から使うといいだろう。

●レベル3

最高レベルのレベル3になると、サムライソードは劇的な変化を見せる。溜め撃ちの威力・攻撃範囲が格段に向上するため、直撃すればボスをも一撃で破壊する。また、発射直後の宙返り中は完全無敵のため、危険な弾幕を回避しつつ攻撃することも可能だ。

しかし、溜めゲージ増加速度の遅い震電がレベル3を使用するためには、かなり長い時間の撃ち込みが必要なため、どうしても嫌なボスに対し、綿密な計画を練って使っていくようにしよう。

モスキート
ロイヤルナパーム

弾速が遅いため、やや使いにくく見えるモスキートの溜め撃ち・ロイヤルナパームの特徴を挙げてみよう。

①発射すると、敵機を貫通する爆風が進んでいく
②レベルが上がるほど、爆風の威力、横幅が広がり、速度が速くなる
③非常に高威力

モスキートは移動速度が非常に遅いため、敵を撃ちにいく際に画面の片側に寄ると、逆サイドがガラ空きになってしまい、非常に危険。そうならないために、ナパームの遅さを逆に利用し、あらかじめナパームを撒く→移動してショットで攻撃、を繰り返すように戦うと、比較的死角を少なくすることができる。



自分の逆サイドに、常にナパームが置ければ安心だ。

レベル別の使いわけ方

●レベル1

ロイヤルナパームはレベル1でも十分な威力があるうえ、弾速が遅いので、画面全体に敵機が展開するような場面で、自機の逆サイドの置き弾として効果が高い。ゲージの増加速度が速いのも強みだ。

●レベル2

弾速の遅さを利用した置き弾としてのレベル1ロイヤルナパームに比べると、レベル2は弾速が速く、溜め完成までに時間がかかることも手伝って、いまいち使い勝手が悪い。ボス戦で、溜めることができたら使うぐらいに考えよう。

●レベル3

レベル3のロイヤルナパームは、レベル2までとは桁違いに強く、その破壊力は震電のレベル3サムライソードに匹敵する。ステージ道中ではあまり使い道はないが、ボス戦で使えれば、一撃でボスを破壊することも可能だ。



レベル3ナパームの威力は、サムライソードに匹敵する。

STAGE5 砂漠ステージ



ステージ道中の戦車と、爆撃機BVP215には要注意していこう。

担当：フニャ夫

砂漠ステージ 道中MAP



<マークの見方>
- ●=戦車
- ▯=中型戦車（マウス）
- ■=大型戦車（ラーテ）
- ▲=爆撃機（BVP.215）
- Ⓟ=パワーアイテム出現（固定）
- B=ボムアイテム出現（固定）

要注意爆撃機

砂漠ステージで注意しなければいけないのが、爆撃機BVP215だ。ステージ道中に出現するものとボス前に出現する2機とでは、攻撃パターンが違う。表のほうに攻撃パターンを載せておいたので、参考にしてほしい。



砂漠ステージでは、この爆撃機に要注意。

●爆撃機BVP215の攻撃パターン

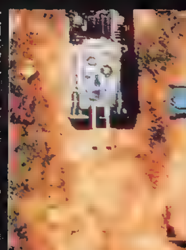
〈道中の場合〉
①自機に向かって3WAYの赤弾
②自機に向かって4WAYの赤弾
③①と同じ
④②と同じ
⑤白弾を自機に向かって連発
⑥左右に4WAYの赤弾
⑦真下に向かって白弾3連発

〈ボス前の場合〉
①自機に向かって白弾を、3WAY→3WAY→2WAYの順
②①と同じ
③①、②と同じ
④①、②、③と同じ

A区間

ステージが始まってすぐ、画面前方から大型戦車ラーテと戦車が出現する。大型戦車ラーテは、砲台から赤弾（大）を真下に連射してくる攻撃と赤弾をバラまいてくる。

この場所はまず、大型戦車ラーテを速攻で破壊しないと大変危険な状況になってしまう。基本的にはラーテが出現すると同時にラーテに重なり、溜め撃ちを使用して、ラーテが弾をはく前に倒そう。



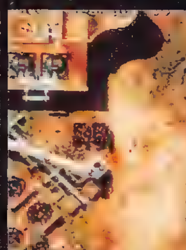
大型戦車ラーテは、出現と同時に重なって溜め撃ちを使おう。

このパターンは、ライトニングや震電のような、敵に接近して溜め撃ちを使用するのが強い機体が有効だ。疾風やモスキートの場合は、ラーテの真下から溜め撃ちを使用してショットを少し撃ち込めば大丈夫。また自機がパンケーキやフォッケウルフの場合は、ラーテに重なってショットを撃ち込み、ラーテが赤弾を撃ってきたら下にさがって溜め撃ちを使用して倒すようにする。フォッケウルフは溜め撃ちでラーテの弾を消しつつショットを撃ち込もう。

ラーテを破壊したら画面内に残っている戦車を破壊する。次に中型戦車マウスと爆撃機が出現するが、この場所は中型戦車マウスを先に倒してから爆撃機を倒すようにしよう。

B区間

画面左の建物の屋根から、白弾を撃つ砲台が2台浮上してくる。この砲台は自機を重ねると弾を撃たなくなるので、浮上してくるところに自機を重ねて倒すようにする。



砲台の上に自機を重ねてると、弾を撃たなくなる。

ここを越えると、次に左の建物の前方から砲台が1台と戦車、中型戦車、爆撃機。右側の建物の屋根から砲台が2台浮上してくる。

この場所は、まず左側の建物の屋根から浮上してくる砲台をショットで破壊したら、溜め撃ちで中型戦車と右側の建物の砲台を倒すようにする。フォッケウルフの場合はショットパワーが強いので、ショットオンリーで大丈夫だ。あとは残っている爆撃機を落ち着いて倒すようにする。



左側の建物の屋根の砲台をショットで倒したら、



溜め撃ちを使って、中型戦車と右側の建物の屋根の砲台を倒そう。

次に注意すべきポイントとしては、ボス前に出現する2機の爆撃機の対処方法だ。この爆撃機は画面右、左の順に出現するので、右側の爆撃機が出現すると同時に溜め撃ちを使用して速攻で破壊する。



右側の爆撃機を、溜め撃ちを使って速攻で破壊して、



右側の爆撃機を倒しにいこう。

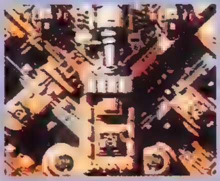
左側の爆撃機が白弾を撃ってきたら、自機を右方向に移動して白弾を避け、爆撃機が再び白弾を撃ってきたら左方向に移動して白弾を避けよう。

この白弾を避けたら爆撃機は攻撃をしてこないので、あとは倒しにいくだけだ。

VS.ボス攻略

巨砲要塞
ロンメル

砂漠ステージ
ボス1次形態



それぞれ違う弾の撃ち方をする、4種類の砲台に注意していきたい。弾の軌道を確実に見極めろ！

担当：フニャ夫

1次形態 砲台各種攻撃

巨砲要塞というだけあって、ボスの1次形態は砲台が4種類あり、それぞれ違う弾の撃ち方をしてくる。まずそれぞれの砲台の弾の撃ち方を説明していこう。

まず砲台Ⓐは、自機を狙って白弾を撃ってくる。この白弾は飛んでくるスピードが速いので注意しよう。そして砲台Ⓑは自機を狙って赤弾を3連射してくる。

次に、砲台Ⓒには3種類の攻撃パターンがある。表のほうに攻撃パターンの写真を載せておいたので、まずそちらの写真を見てほしい。

写真Ⓐの攻撃は、自機を狙って2WAYの白弾が飛んできた後に、白弾が1発飛んでくる。

写真Ⓑの攻撃は、赤弾を3発1セットで計3セット同時に赤弾を撃ってくる。

写真Ⓒの攻撃は、白弾を全方向にバラまく攻撃をする。

砲台Ⓓは基本的に赤弾（大）を真下に3連射してくるが、手前の5個ある砲台のうち3個破壊すると、赤弾（大）が3WAYになって飛んでくる。

巨砲要塞ロンメルの各砲台



砲台Ⓐ—白弾
砲台Ⓑ—赤弾3連射
砲台Ⓒ※下の写真参照
砲台Ⓓ—赤弾（大）3WAY

砲台各種の対処方法

まず砲台Ⓐは自機を狙って白弾を撃ってくるが、実は砲台Ⓐの上に自機を重ねると白弾を撃たなくなる。最初に左側の砲台Ⓐの上に自機を重ねて、砲台が出現すると同時に溜め撃ちを使って速攻で倒すようにしよう。左側の砲台Ⓐを倒したら、左側の砲台Ⓒから攻撃パターンⓐ（2WAYの白弾）が自機に向かって飛んでくるので、その場所から少し下にさがってから右方向に移動して、2WAYの白弾を避けるようにする。

右方向に移動しているときに中央の砲台Ⓑと右側の砲台Ⓐ、Ⓑを倒すようにする。自機のショットパワーが強いライトニング、フォッケウルフ、震電、モスキートの場合は、ショットのみで砲台を倒していけるぞ。

しかし自機のショットパワーが弱いパンケーキや疾風の場合は、砲台をすぐに倒せないので、溜め打ちが使えるようであれば溜め打ちを使いながら砲台を倒すようにしよう。

右側の砲台Ⓑまで倒したら、画面右上から砲台Ⓒが出現し、すぐ自機を狙って攻撃パターンⓐ（2WAYの白弾）を撃ってくるので、この2WAYの白弾を左方向に移動して避けるようにする。このときに左側に残っている砲台Ⓑを倒すようにしよう。これでとりあえず手前の砲台を全部倒したことになる。

あとは左右の砲台Ⓒの攻撃に注意しながら砲台Ⓓを倒せばいいだけだが、実際はそう簡単に倒せるわけではない。手前の砲台を破壊したことにより、砲台Ⓓから飛んでくる赤弾（大）が3WAYになってしまう。一応砲台Ⓓが赤弾（大）を撃ってくるときは、砲台が少し手前に動いてから赤弾（大）を撃ってくるということを覚えておこう。

次に砲台Ⓒの各攻撃パターン別の対処方法を説明していこう。まず攻撃パターンⓐの場合は、自機を挟むように2WAYの白弾が初めに飛んでくる。基本的には2WAYの白弾が飛んできたら、その場で自機を動かさなければ大丈夫だが、途中で2WAYの白弾の幅が狭くなるので注意しよう。また2WAYの白弾が飛んできた後に1発だけ白弾が飛んでくるので、こちらの白弾にも注意。

攻撃パターンⓑの場合は、3発の赤弾が1セットで計3セット自機を狙って飛んでくるが、弾の飛んでくるスピード自体はそんなに速くないので特に問題ないだろう。

攻撃パターンⓒの場合は、白弾を全方向に飛ばしてくる。しかし大量に白弾をはくわけではないので、落ちついて白弾の飛んでくる弾の軌道を見切って避けるようにしよう。

では実際どのようにして砲台Ⓒと Ⓓを倒していったらいいのか解説していこう。基本的には左右の砲台Ⓒを倒しつつ砲台Ⓓにダメージを与えながら倒していく。この時にポイントとなるのが、砲台Ⓒの攻撃パターンⓐ、2WAYの白弾をどのようにかわしていくかが問題になる。たとえば砲台Ⓓが3WAYの赤弾（大）を撃ってきたときに、とりあえず3WAYの赤弾（大）の間で弾を避けるとしよう。しかしこの時に砲台Ⓒから2WAYの白弾を撃たれると自機の身動きがとれなくなるので、このときにザコに弾を撃たれると大変危険な状況になってしまう。

こういった状況を避けるために、常に砲台Ⓓの動きに注意しよう。また砲台Ⓓは赤弾（大）を9回撃つと自爆するが、この場合はボスがBアイテムを出さないので、損することのないようしっかり撃ち込んで破壊しておくことが肝心だ。

砲台Ⓒの
攻略パターン









まず左側の砲台Ⓐの上に重なって出現と同時に溜め撃ちで破壊し、



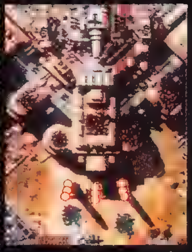
その場所から少しさがってから右方向に移動して、



中央の砲台Ⓑと、右側の砲台Ⓐ、Ⓑを倒すようにする。



疾風の場合は、溜め撃ちを左右に1個ずつおくと楽になる。



砲台Ⓓの3WAYの赤弾（大）の弾の間で避けているときに、



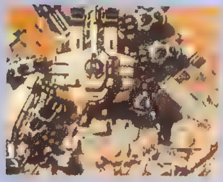
砲台Ⓒの3WAYの白弾が飛んでくると危険な状況になってしまう。

2次形態の攻撃モード



ロンメル
アーマード・ガンナー

砂漠ステージ
ボス2次形態



数多い攻撃パターンを持っている2次形態「アーマード・ガンナー」だが、速攻で倒せば問題ない。

担当：フニャ夫

2次形態攻撃各種

まず初めに2次形態の各攻撃パターンの説明からしていこう。なお今回はページの都合上、ボスの攻撃パターンを全部載せることができない。それにともない、今回の記事は速攻でボスを倒すことを前提とした攻略である、ということを初めに言っておく。

①4WAY、3WAYの赤弾（写真Ⓐ）

ボス本体左右の砲台から4WAY、3WAYの赤弾を自機に向けて発射してくる。

②白弾まき散らし（写真Ⓑ）

ボス中心部の砲台から白弾を一定間隔でまき散らしてくるもの。弾の間隔はそう狭くないので、画面下で落ちついて白弾を避けるようにしよう。

③白弾+2WAY、3WAYの赤弾（写真Ⓒ）

ボス中心部の砲台から白弾+ボス本体左右の砲台から2WAY、3WAYの赤弾を自機に向けて発射してくる。

④白弾+4WAYの白弾（写真Ⓓ）

ボス中心部の砲台から白弾+ボス左右の腕の砲台から4WAYの白弾が発射される。

自機を狙っているのはボス中心部の砲台から発射される白弾で、ボスの腕から発射される4WAYの白弾は角度を変えながら発射される。

⑤全方向弾①（写真Ⓔ）

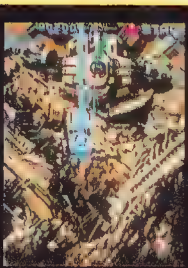
ボス本体左右の砲台から赤弾を全方向にまき散らしてくる。一応赤弾の中心部に自機1機分入れるスペースがある。

⑥全方向弾②（写真Ⓕ）

ボス本体の左右の砲台から赤弾を放射状に2回まき散らしてくる。

溜め撃ち放出 ボス速攻撃破パターン

2次形態のときは溜め撃ちが使える状態なったらすぐに溜め撃ちを使ってボスにダメージをあたえるようにする。



アーマード・ガンナーが出現



ボスの目の前に張りついて、ショット+溜め撃ちを撃ち込む。

ボス本体の砲台が見えたら下にさがり、

したら、すぐ目の前に張りついてショット+溜め撃ちを撃ち込む。次にある程度ボスにダメージをあたえたら、画面下にさがって写真Ⓐの攻撃を避ける。

写真Ⓐの攻撃を避けたら、続いて写真Ⓑの攻撃がくるので、弾の間を見切って避けるようにする。

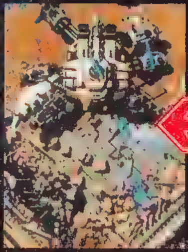


写真Ⓑの攻撃を避けて、

写真Ⓑの攻撃を避けたら自機を画面後方、中心より少し左方向に移動させる。ボスが写真Ⓒの攻撃をしてきたら、その場所から右方向に移動しながらボスの弾を避けていくのだ。3発目の白弾を避けたところで、左方向に自機を切り返す。



右方向に移動しつつ、ボスの白弾の3発目を避けたら、



左方向に自機を切り返す。

ここで自機を左方向に切り返せないと、その次の写真Ⓓの4WAYの白弾を避けられなくなってしまう。切り返せなかった場合は、Bアイテムを使って4WAYの白弾を避けるようにしよう。

自機を左方向に切り返したら、画面後方中央に自機を移動させて、写真Ⓓの攻撃をかわすようにする。この後にすぐに写真Ⓔの攻撃をしてくるので、その場所から自機を前方に移動させて、中心の弾の隙間を通って避けるようにする。この後ボスは赤弾（大）を真下に3連射してくるが、この攻撃は特に問題ない。



写真Ⓔの攻撃は、中心の弾の隙間を通って避ける。

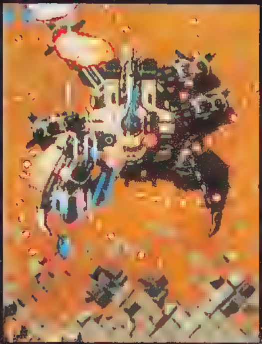


次にボスは真下に赤弾（大）を連射してくるので、横に移動して避ける。

そして写真Ⓕの攻撃がくるのだが、見た目はすごく弾を避けづらそうだが、弾の流れに沿って避けるようにすればOK。詳しくは写真のほうを参考にしてほしい。ここまでボスにきちんとダメージをあたえていれば、このあたりでボスを倒すことができるはず。



画面後方、中央付近で写真Ⓓの攻撃をかわして、



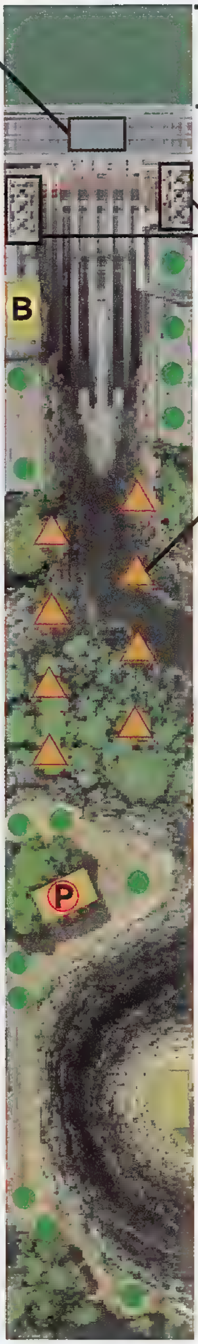
弾の流れに沿ってまず1回、



2回目と弾を避けていこう。

もしここまでにボスを倒せない場合、左右の腕の砲台から高速の4WAYの白弾が交互に飛んでくる。移動スピードが速い機体なら問題なく弾を切り返して避けられるが、移動スピードが遅い機体の場合は切り返して弾を避けることができないので、Bアイテムを使って弾を避けるようにしよう。

山 道中 ステージMAP



<マークの見方>

- ●＝戦車
- ▯＝小屋砲台
- △＝爆撃機（深山）
- Ⓟ＝パワーアイテム出現（固定）
- B＝ボムアイテム出現（固定）

STAGE6 山ステージ



注意すべき敵をはっきりと覚え、対策を練らないと、ここから先は進めないぞ！

担当：KMT

この敵に要注意

このステージで注意すべき敵は、A区間に2カ所設置されている、小屋の形をした砲台（以下、小屋砲台）と、B区間に出現する深山（茶色の中型爆撃機）だ。

2カ所に設置されている小屋砲台は、それぞれ攻撃方法が異なるが、どちらの場合も自機を狙って大量の白弾をバラまいてくるという点ではいっしょ。溜め撃ちを使って、弾を撃たれる前に破壊してしまおう。

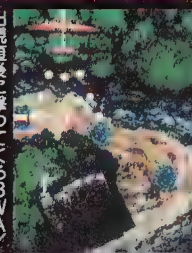
ただし、モスキートとフォッケウルフの2機体は、小屋砲台が出現すると同時に重なって撃ち込みにいけば、弾を撃たれる前に速攻で破壊することができる。

B区間に出現する深山は、出現直後に撃ってくる白弾の3WAYの3連射に要注意。この3WAYの3連射は、できるだけ深山の正面で避けるようにしよう。



小屋砲台は、溜め撃ちを使って速攻で破壊しよう。

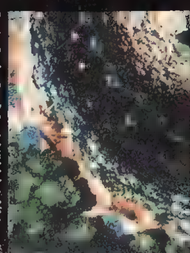
A区間



出現直後に撃ってくる3WAYの3連射に注意しよう。

このステージが始まったら、すぐにザコ戦車3台を左から順に撃っていき、画面右端の小屋砲台を溜め撃ちを使って破壊しよう。

ただし、フォッケウルフを使っている場合は、戦車3台を撃った後すぐに小屋砲台に接近して撃ち込みにいく。撃ち込みにいくのがよっぽど遅くない限り、弾を撃たれる前に破壊することができるはずだ。



フォッケウルフは接近し撃ち込む。

なお、ここで溜め撃ちを使えるようにするためにも、5面ボスでむやみに溜め撃ちを使うのはやめておこう。

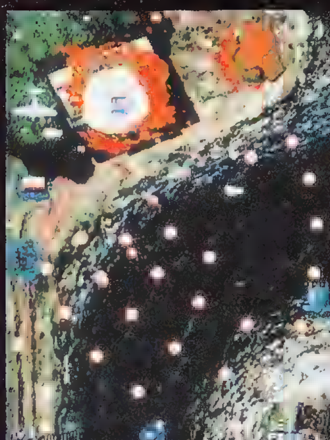
2カ所目の小屋砲台は、各機体によってやり方が変わるので注意したい。

フォッケウルフとモスキートは、出現と同時に重なって撃ち込めば速攻で破壊できる。

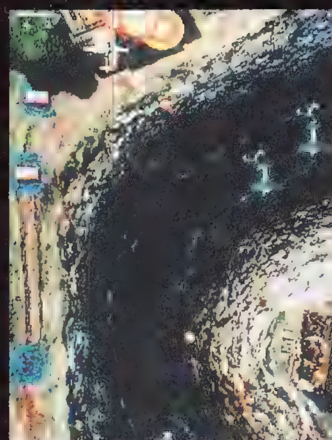
ライトニングと疾風は、溜め撃ちを使いつつ重なって撃ち込む。

震電は、重なって溜め撃ちを使えばOKだ。

フライングパンケーキは溜め撃ちを使っても速攻で破壊できないので、小屋砲台が弾を撃ってきたら画面右端のほうに移動して弾を避けよう。



砲台の弾は画面左側で避けるようにする。



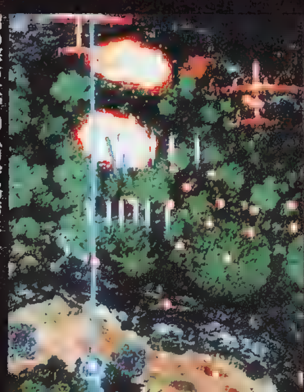
ザコ戦闘機の弾に注意しつつ、重なって撃ち込もう。

B区間

このB区間に出現する深山は、倒せば倒すほど出現する（最大8機まで出現）ので、無理に速攻で倒すことを考えず、溜め撃ちを使いつつ1機ずつ確実に倒していこう。

ただし、最初に出現する2機に対しては溜め撃ちを使わず、そのあとのザコヘリの攻撃が絡むところから使っていくようにする。

ザコヘリが絡むところは結構きついので、やばいと思ったらボムを使うようにしよう。たかがザコといっても、このザコヘリはかなり強敵なので、なめてかからないようにすることが肝心だ。



溜め撃ちはザコヘリが絡むところで使うようにする。

C区間

ダムのところでは、まず溜め撃ちを使って、右側の3連砲台を速攻で破壊する。

右側の3連砲台を破壊した後は、左側の3連砲台を撃ち込みにいくのだが、このとき溜め撃ちが使えるようならば、溜め撃ちを使って速攻で破壊してしまおう。

溜め撃ちが使えない場合は、自走臼砲と3連砲台の弾を避けつつ左側の砲台を撃ち込もう。弾を避けるときは、自走臼砲と3連砲台が弾を撃ってくるちょっと前から横に動かし、弾の外側を避けるようにするのがベスト。

ただし3連砲台は、自機を狙ってない弾と自機を狙ってくる弾を交互に発射してくるので、3連砲台が自機を狙わない弾を撃ってくるときは、自機を画面左側から右に動かして、弾を避けるようにしていこう。

ダムを破壊した後に出現する空中機雷は、自機を狙う偶数弾しか撃ってこないので、自機を動かさなければ弾に当たることはない（コラム参照）。画面一番下、中央のラインで空中機雷を撃つようにするといいだろう。



画面端で自走臼砲が弾を撃ってくるのを待ち、



弾を撃ってくるちょっと前から横に動き始め、弾の外側を避ける。

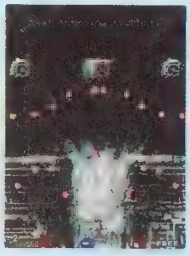
ストライカーズコラム⑤ 偶数弾と奇数弾

彩京のシューティングゲームにおいて、自機を狙ってくる偶数弾（2WAY）は、自機を挟むように発射される。そのため、弾を撃たれたときに自機を動かさなければ、絶対に弾に当たることはない。

逆に、自機を狙ってくる奇数弾（2n+1WAY）の場合は、中心の弾が自機のいる場所を狙って発射されるので、弾を撃たれたときに自機を少し横に動かせば、弾を避けることができるのだ。

この法則を知っているのと、知らないのとでは大きな違いがある。画面上にバラまかれる弾幕を見つつ弾避けすることよりも、はるかに確実性があるからだ。

これらのことは、弾避けのパターンをつくるうえでとても重要なことなので、必ず覚えるようにしよう。

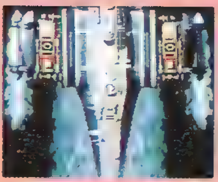


このように自機を狙って偶数弾しか撃ってこない敵に対しては、自機を動かさなければいい。

VS.ボス攻略

巨大潜水艦 クロスシンカー

山ステージ
ボス1次形態



このボスはほっといてもすぐ自爆（変形?）するので、溜め撃ちを使って無理に倒す必要はないぞ。

担当：KMT

ボス1次形態の攻撃パターンの流れ

このボスの攻撃パターンの流れは、次のようになっている。

Ⓐ左側の砲台から自機を狙って2WAY→3WAY→3WAY→2WAY→3WAYと白弾を連射

↓

Ⓑ右側の砲台からⒶと同じ攻撃

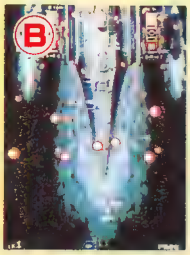
↓

Ⓒ左右の砲台から自機を狙って赤弾（大）の4WAYを発射し、ちょっとずつ発射しつつ、角度を変えながら赤弾の5WAYを連射

なお、ⒶとⒷの攻撃パターンで、砲台が撃ってくる弾の照準は、最初に発射される2WAYが狙った場所に固定される。

ボス1次形態攻撃モード





弾避けに専念してボスの自爆を待とう

クロスシンカーの1次形態は、ほっといてもすぐに自爆してウォーロイド形態に移行してしまう。無理に撃破しようとせずに、これから説明する方法で弾避けに専念しよう。

まず写真ⒶとⒷの攻撃パターンの避け方だが、各砲台が弾を撃ってきたら、少しだけ横に動いて3WAYの中心の弾を避けるようにする。

3WAYの中心の弾を避けたあとは、そのまま自機を動かさなければ各砲台からの攻撃をやり過ごすことができる。

これは先ほども説明したように、砲台の撃ってくるすべての弾が最初に発射される2WAYと同じところを狙ってくるためである。

この攻撃パターンⒶとⒷはどこで避けてもいいのだが、攻撃パターンⒸの安全地帯にスムーズにはいるためにも、画面左下隅で避けるようにしよう。

このあとにくる攻撃パターンⒸは、画面左下隅が安全地帯になる。最初に撃ってくる赤弾（大）の4WAYは自機を狙ってくるが、この攻撃がくる前から画面左下隅にいれば何の問題もない（自機を狙ってくる偶数弾は動かなければあたらないため）。

なお、このクロスシンカーの1次形態は、2ループ目の攻撃パターンⒸの途中で自爆して、2次形態に移行する。



画面左下隅に位置し、



左の砲台が弾を撃ってきたら、少し右に動いて避ける。



次に右の砲台が弾を撃ってきたら、左に動いて避ける。



後はそのまま左下隅にいれば、Ⓒの攻撃の安全地帯となる。

クロスシンカー ウォーロイド形態

IIIステージ ボス2次形態



溜め撃ちは開幕に1回だけ使い、あとはこの次のステージのために温存しておくのがベストだ。

担当：KMT

ボス2次形態攻撃モード



ボス2次形態の攻撃パターンの流れ

ウォーロイド（2次）形態の攻撃パターンの流れは、

Ⓐ左腕を画面左下に伸ばし自機を狙って赤弾（大）の5WAYを発射＋本体からうずまき状に飛び散る白弾を発射

↓

Ⓑ右腕から白弾3WAYを連射

↓

Ⓒ右腕を左右に振りつつ、白弾3WAYと2WAYを連射

↓

Ⓓボス本体2カ所の砲台から赤弾（大）7WAYを発射したあと、自機を狙って左の砲台から白弾5WAY

↓

右の砲台から白弾4WAY

↓

左の砲台から白弾4WAY

↓

右の砲台から白弾5WAY

↓

左の砲台から白弾5WAY

↓

右の砲台から白弾4WAY

↓

Ⓐにループとなっている。

パターンを覚えれば楽勝だ！

まず攻撃パターンⒶの避け方だが、これは左の連続写真のほうで詳しく説明しているので、そちらのほうを参考にしてほしい。

Ⓑの攻撃は、無理に3WAYの外側で避けようとせず、3WAYの中心の弾と左側の弾の間にはいるようにするといい。

なおこの攻撃は、途中で外側の弾が発射される角度が変わり、3WAYの幅が狭くなるので、なるべく3WAYの中心の弾の近くにいるようにしよう。

Ⓒの攻撃は、ボスの左腕の真正面が安全地帯になる。Ⓑの攻撃が終わったらすぐに自機を移動させよう。



このあたりで左腕が弾を撃ってくるのを待ち、



右に移動して5WAYをこの位置で避ける。



5WAYを避けたら少し左に動いて、白弾の外側を避けるようにしよう。



Ⓒの攻撃は、ここにいればOK。

Ⓓの攻撃は、この後の連続写真で説明しているとおりにやれば簡単に避けることができる。写真で説明しているとおりにやってもやられてしまう人は、最初の5WAYの引きつけが甘いか、自機を左に動かしすぎのどちらかが原因だと思うので、この2つのことに注意して自機を動かすようにしよう。

この攻撃を避けた後は、すぐに画面中央に自機を移動させ、Ⓐの攻撃に備えるのを忘れないようにしよう。

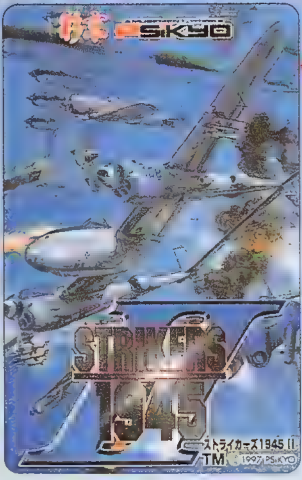


画面右下隅で最初の5WAYをこのぐらい引きつけ、



少し右に動いて避ける。後はこのまま自機を動かさなければいい。

彩京さんよりプレゼント！



なかなかかっこいいイラストだぞ！

前号の『ストライカーズ1945 II』の記事欄外で、プレゼントの告知をしていたことに、みんなは気づいてくれたかな？

もしまだ前号を持っているのなら、P192と193の間に付いている専用ハガキ（※注：前号のです！）に『ストライカーズ1945 II』および『対戦ホットギミック』のご意見・ご感想を書いて、彩京さんに愛のメッセージを送ってほしい。

抽選で30名様に、左の『ストライカーズ1945 II』特製テレカをプレゼントするぞ！なかなかかっこいいので、シューターに自慢できるアイテムになること間違いなし！

締め切りは11月15日（土）消印有効と、まだまだ間に合うので、ドシドシ応募してくれ！

その機体ならではの攻め方がある

前半ランダム面フォロー攻略

前号で一気に攻略した前半ランダム面・4ステージだが、ノーミスでここを抜けられるよう、各機体ならではの攻め方をピックアップし、フォロー攻略していこう。

溜め撃ちよりもサブショット Case by フォッケウルフ

担当：KMT

フォッケウルフは溜め撃ちが防御用なので、サブショットの大型ロケット弾が主戦力となる。

この大型ロケット弾は、攻撃力が高く、連射も効くので、非常に強力な武器なのだが、弾速が遅いというクセがある。

そのため、耐久力がある敵を撃ち込むときは、ある程度ダメージを与えたら大型ロケット弾を数発発射し、その敵にトドメを刺すのを大型ロケット弾に任せて、自分は次の敵を撃ちにいくようにしたほうがいい。いつまでも正面で撃ち込んでいると、次に出現する敵に対して出遅れてしまうので注意しよう。



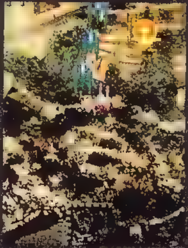
トドメは大型ロケット弾に任せて、自分は次のターゲットへ。

街ステージ ミステル隊密集地隊

街ステージのミステル隊が密集している場所では、次々と出現するミステル隊に対して、大型ロケット弾を2発ずつ発射していくようにする。

ただし、ミステル隊は大型ロケット弾2発では倒せないので、メインショットでちょっとだけ撃ち込む必要がある。

なお、連射装置を使っていると、大型ロケット弾を余計に発射してしまう可能性があるので、自分でショットボタンを「タタン」といった感じで2回押して、大型ロケット弾を発射するようにしよう。



ミステル隊が出現する場所を覚えて、大型ロケット弾を2発ずつ発射する。



前回の攻略で説明したように、画面右端に出現するやつは無視。

レベル1 溜め撃ちの重要性 Case by 疾風

担当：KMT

空ステージ 深山(緑)×3

空ステージの深山（緑）が3機出現する場所では、レベル2の溜め撃ちを1回だけ使うよりも、レベル1の溜め撃ちを1回ずつ使ったほうが楽になる。

そのためにも、ステージ前半に出現する爆撃機ギガントを倒した後、溜め撃ちゲージがレベル2になる前に、画面左側にレベル1の溜め撃ちを使っておかなくてはならない。

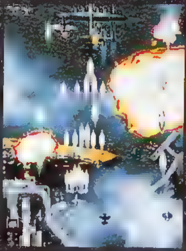
疾風の溜め撃ちは、長時間画面内に置いておけるので、背景一面が雲になっているところで溜め撃ちを使っても、深山（緑）が出現するところまで十分持つぞ。

画面左側で溜め撃ちを使った後は、溜め撃ちゲージが溜まり次第、画面右側にレベル1の溜め撃ちを使おう。

深山（緑）が出現するところまできたら、置いておいた秋水といっしょに、深山（緑）を左→右と順に撃って速攻で破壊しよう。後は、画面中央で溜め撃ちを使って、3機目の深山（緑）を速攻で破壊すればいい。



画面の左右にあらかじめレベル1の溜め撃ちを置いておけば、



深山（緑）が3機出現する場所が非常に楽になる。

鉱山ステージ ボス・ゴライアス ウォーロイド(2次)形態

鉱山ステージのボス・ゴライアスのウォーロイド形態時に射出してくる浮遊砲台は、貫通兵器がない疾風にとって、かなりやっかいな存在だ。

しかし、この浮遊砲台が射出されるときに、浮遊砲台の射出口に溜め撃ちを重ねておけば、射出と同時にほぼすべての浮遊砲台を破壊することができる。

これにより、この後の攻撃、炸裂弾の弾避けが非常に楽になることは言うまでもない。浮遊砲台の弾バラまきと炸裂弾の複合攻撃を回避することにより、弾避けの安全性は非常に高くなる。



レベル2の溜め撃ちを重ねておけば、より確実だ。

ボスが画面下のほうで浮遊砲台を射出するときは、このテクニックを使わないとかなりきついので、必ずこの溜め撃ちの使い方を覚えるようにしよう。

街ステージ 固定砲台15門の対処 Case by モスキート

担当：善之字元帥

モスキートは、全機体中最も移動速度が遅いため、街面が3&4面に出現すると、面後半の固定砲台15基の弾を大きく動きまわって避けることができず、非常に苦戦する。



ここで砲台をさばききれず、苦労している人は多いはず。

ほとんどの人は、ここまで溜め撃ちを温存し、レベル2→レベル1の順に左右へと溜め撃ちを使用して、砲台の数を減らしていることと思う。

しかし、実のところ固定砲台は、レベル1の溜め撃ちでも十分破壊可能なうえ、モスキートの溜め撃ち特性である**「レベルが低いほど弾速が遅い」**ことを利用すれば、低レベルの溜め撃ちでより多くの砲台を破壊することが可能だ。

実際のパターンとしては、

①市街地を抜けたあたりに登場する、最後のランカスタ爆撃機に対して溜め撃ちを使用する（ゲージはほぼ空に）

②途中に登場するミステル隊（小型機を分離・射出する軽戦闘機）との戦闘中に、ゲージがレベル1と少し溜まる

③ミステル隊との戦闘直後、写真の位置にレベル1溜め撃ちを発射し、すぐ左に移動

④画面左側の固定砲台に対してレベル1溜め撃ちを発射



（本文①）最後のランカスタ爆撃機に溜め撃ちを発射。



（本文③）砲台が見えたらこの位置に溜め撃ちを発射。



（本文④）右側は③の溜め撃ちに任せ、画面左でも発射。

このようにすると、③のときに発射したレベル1溜め撃ちがのろのろと進むため、その間多くの砲台を破壊してくれる（レベル2を使うと、次の砲台が画面上に出現する前に溜め撃ちが消えてしまう）。

砲台の基数を減らしてしまえば、この場面での負担は少なくなるので、あとはサブショットをうまく当てながら、溜まったら溜め撃ちを使って切り抜けていこう。

ここに挙げたのは一例だが、溜め撃ちの「遅さ」を利用すれば楽になる場所は他にもあるはず。モスキートは速度が遅いので、レベル1の溜め撃ちを自分の逆サイドに置くようにして使って、速度の遅さをカバーしていこう。

溜め撃ちの2発を別の敵に当てろ

Case by ライトニング

担当：石井ぜんじ

ライトニングは全体的に非常にオーソドックスな機体である。ノーマルショット威力が高く、サブウェポンのホーミング弾がザコの小型機に強い。

そのため、特に普通のシーンでは無理してレベル1の溜め撃ちを使っていく必要はない。レベル1の溜め撃ちは、威力は一応あるものの、スピードが遅い。他のザコ敵機に阻まれて目標に届かなかったりするので注意したい。

そこで、ノーマルショットだけでは時間のかかる嫌な場所において、レベル2を主に使っていくことになる。場合によっては、弾消しができ、ボム以上の性能を誇るレベル3を使っていくのもいい。

レベル2の溜め撃ちを使っていくのは、やや耐久力がある爆撃機が複数出現する場所や、ボス戦などである。例がオーソドックスすぎて、ライトニング特有とは言い難いかもしれない。だがオーソドックスなのが特徴なので、まぁ仕方がないというところ。

あえて特殊なパターンを挙げるなら、空ステージの、ボス登場直前の3機の爆撃機のさばき方である。レベル2の溜め撃ちは、左右独立しているため、2つの弾を別々の敵にあてることが可能だ。

ここでは、右の溜め撃ちを右の中型機に、左の溜め撃ちを中央の中型機に当てる。これにより、瞬時に2機を破壊することができる。

やや位置を合わせるのが難しいので、無理をする必要はない。しかし、この左右2発の溜め撃ちを別の敵に当てるという発想は5面以降でも使える。ここで覚えておくのもいいだろう。



別々に当てることができれば瞬時に2機破壊。無理は禁物。

溜め撃ちの貫通性能を活かせ！

Case by フライングパンケーキ

担当：フニャ夫

パンケーキの最大の特徴は、全機体中移動スピードが一番速いのと、サブショットのサーチレーザーのホーミング性能が良いということ。このサーチレーザーは敵を貫通して飛んでいくので、ザコが大量に出現する場所や、ボスと戦っているときに出現するザコなどを素早く倒してくれるので、弾避けに集中できる。

パンケーキの溜め撃ちはバスターレーザーで、このバスターレーザーも敵を貫通して飛んでいく。堅い敵などが大量に出現する場所で計画的に使っていくといいだろう。

今回はサブショットのサーチレーザーと、溜め撃ちのバスターレーザーをフルに活用した攻略を、1つ例を挙げて解説していこう。

鉱山ステージのボス2次形態（ウォーロイド形態）のコライアスで、ボスの背中から発射される浮遊砲台は、初めのうちはボスの背後にいるため、倒すのが遅くなり、浮遊砲台に赤弾を撃たれてしまう。

しかしパンケーキの場合は、サブショットのサーチレーザーと溜め撃ちのバスターレーザーが敵を貫通してくれるので、ボスが浮遊砲台を発射してきたら、溜め撃ちのバスターレーザーを使っていくと、楽に浮遊砲台を倒せるのでおすすめだ。

また溜め撃ちを使えない場合は、ボスが浮遊砲台を発射してきたら、ボスの横からサーチレーザーを当てながらダメージを与える。

次に浮遊砲台が赤弾を撃ってきたら、中央に自機を切り返して、ショット＋サーチレーザーで倒すようにすると、楽に浮遊砲台を倒すことができる。



浮遊砲台が発射されたら、バスターレーザーを使って速攻で破壊。

サムライソードの使いどころ

Case by 震電

担当：RED

震電の溜め撃ち、サムライソードは、敵との距離が近いほど大きな破壊力を発揮する。

たとえレベル1でも、密着で撃ち込めばかなりのダメージを与えることができるのだ。耐久力の高い敵機に対しては、移動スピードの速さを生かして、接近してサムライソードを撃ち込むパターンを作っていくと良い。

対ボス戦においても、接近してサムライソードを撃ち込むのは重要なテクニック。ボスの動きや弾の撃ち方を把握して、接近してサムライソードを撃ち込むようにしていくと早く倒すことができる。

今回は街ステージのボスアイアン・カスケットの2次形態時について見てみよう。

写真のバラまき弾のモードは、大量のバラまき弾を撃ちながら画面下まで突っ込んでくるのだが、ここはサムライソードを撃ち込むチャンス。

突っ込んでくるボスの真正面にいればバラまき弾には当たらないので、画面下で溜めを準備して待ち構えていよう。そしてボスが画面下まできたら、サムライソードを発射。

発射直後のサムライソードは速度が遅いので、なるべく長くボスに接触して、ダメージが大きくなるようなタイミングで発射しよう。



ここでサムライソードを密着からブチ当てろー

また中型機（爆撃機）などに対して、接近してサムライソードを発射することが難しい場合は、ターゲットの耐久力を把握しよう。この敵はレベル2なら遠くから撃っても一撃で壊せるとか、レベル1を撃ってサブウェポンを少し撃ち込んでおけば壊せるなどのように、敵の耐久力とサムライソードの攻撃力を自分なりにつかんでいこう。



静かに…。それでいて熱く…

G DARIUS Ver.2 Gダライアス

ハイスコ[illegible]2回。今回は[illegible]と、人気の[illegible]ーンか[illegible]送りしていくことにしよう。

不可欠ではなくとも必要なものはある
読んで得するVer.2小ネタ集

前バージョンと比べて、細かいところでの変更点が加わっているのだ。

担当：C・LAN

まずはこの1ページにて、これまでにモレのあったVe[illegible]

一発死?アームの性質

Ver2ではこのシステム[illegible]をつけていても一発死してしまうことがある。ゾーンαのイクフィー（縦に長い敵。ダメージを与えると突進してくる）に体当たりされたり、[illegible]ーザー系の敵弾をくらうと[illegible]ずに一撃でやられてしまう[illegible]。

だがこれはノーマルアームでの話。緑のノーマルアームは敵弾しか防いでくれないが、スーパーアーム（銀）は敵弾と体当たり、ハイパーアーム（金）になればこれらに加え、

〈アームの耐性について〉

	敵弾	体当たり	地形
ノーマル	○	×	×
スーパー	○	○	×
ハイパー	○	○	○

[illegible]けとなる（これは従来通り）。

Ver2では、少なくともスーパーアームになるまでは[illegible]

微妙それでいて大きな変化 アイテム・ボンバー無敵消失

Ver2では、特定の状況下での無敵時間を[illegible]する方向で調整されている。

前バージョンに存在した無敵の[illegible]り、Ver2ではそれがどうなっているのか？

●アイテム無敵

アイテムを取った瞬間は白く[illegible]時間があった。Ver2では[illegible]この無敵がなくなっている。これとは少し違うが、アイテムの[illegible]作用は残っている。

●ボンバー無敵

スパリキャプチャーボムの無敵時間。前バージョンでは使用中は完全無敵で、効果が切れてからも少し無敵だったが、今回は完全に消失（[illegible]）。ボムを撃ったからといって敵に重なると死んでしまう。注意せよ。

●やられ無敵

シルバーホークがやられて、次の機体が出てくるときの無敵時間。Ver2では前に比[illegible]ている。

大したことはないようだが、[illegible]は結構大きい。Ver2には、これまで以上に[illegible]



キャプチャーボ[illegible]で死ぬまで油断は禁物。

やけにすぐ死ぬよーな…中ボスの耐久値

堅〜いヘッドパーツをやっと破壊して中ボスをキャプチャーしたはいいが、今回はなんかすぐに死んでしまうね。[illegible]の耐久力が明らかに下がっている…と思いきや、実は中ボスの耐久値自体は変[illegible]攻撃力が[illegible]と。それで結果として中ボスが死にやすくなっているというわけでさぁ。

あ、ヘッドパーツの堅さは、なんでも前[illegible]の記[illegible]

標準装備の連射数は?

Ver2では連射ショットボタンが新たについたのは周[illegible]の通り。この連射装置のスピードはいかほどか？この素朴な疑問に答えよう。

調べの結果、Cボタンの連射[illegible]は秒間18連射で[illegible]ビーム合戦に勝てないし弾切れもする。手連よりは、はるかに安定するし、とりあえず[illegible]

逃げ際重視!のソリドナイト

ソリドナイトは7000点となかなかの高得点で、[illegible]場合はできる限り撃ちたいもの。しかし例外あり。大ザコが3つ付けているソリドナイ[illegible]にはまったく影響はないというわけだ。

ところがこのソリドナイト[illegible]7000[illegible]すと、ソリドナイトは3方向に飛び散るので[illegible]ばいいのだ。

下手をすると[illegible]かしてしまう恐れもあり、狙って壊すのはかなり難しい。

実はこれ、前バージョンから[illegible]かったということで…。



ここで壊せば7000点。けどねぇ…。

[illegible]こんな感じです。ではまた次号で（あれば）。

DARIUS外伝 Ver.2

どうやらダブルはないっぽいよ（多分）

ZONEδ（デルタ）

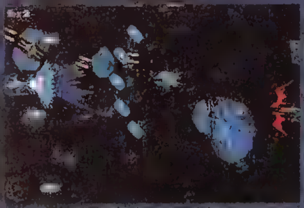
このゾーンのαビームを撃ち始めるポイントはシビアなところが多いが、細かく稼いでこそハイスコアキャンペーンでしょ。

担当：DS-9?

ビームポイント1

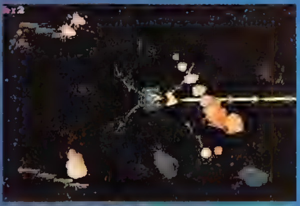
このゾーンがスタートしたら、画面右[illegible]個目のシーキッツまで、飛んでくる岩を破壊していく。このあと画面右中央から出てくるRミラーゼの1機目をキャプチャーして、すぐにαビームを溜めよう。

そして2個目のシーキッツを、画面から消えるギリギリまで引き付けてαビームを使う。このときはシーキッツの正面に入らないで、シーキッツが画面左に半分ぐらい消えたあたりでαビームを使いながら、下から体当たりするような感じまで引き付ける。



シーキッツをギリギリまで引きつけてαビームを使う。

このαビームで、2個目のRミラーゼ編隊の最後の1機まで破壊する。このとき画面一番右に出てくるオーキッツも、きちんと破壊しておく。このαビームを使い終わ[illegible]てくるRタノールの編隊が少し厄介。ここは写真のように、画面の中央でRタノールの出[illegible]

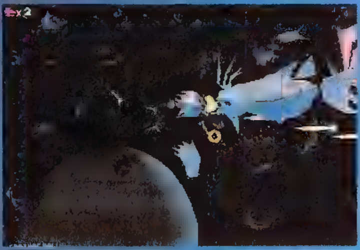


弾を撃たれるころを見計らって左に移動していく。

[illegible]00点×4のダブルはなくなっている…と思う、多分。

中ボスをキャプチャーする

画面の中央で中ボスの頭に張りつきながら中ボスの出現を待ち、中ボスの頭に張りついて撃ち込みながら画面一番下まで降りていく。この動きで中ボスの撃ってくるミサイルの1発目と2発目を下側に避けている。そのあとも中ボスに張りつきながら右に移動していき、3発目のミサイルを少し上に動いて避ける。さらに中ボスの頭に張りつきながら撃ち込み、4発目のミサイルは少し下に動いて避ける。あとは中ボスがブーメランを飛ばしてくるので、頭[illegible]ばキャプチャーできるぞ。

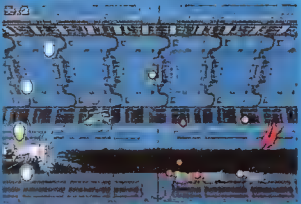


うまく誘導できれば、中ボスは[illegible]

本来は中ボスの撃つ弾でバリバリ2倍を取っていきたいのだが、中ボスは非常に壊れやすいのである程度妥協しなくてはいけない。とりあえずRミラーゼとレギウムの編隊ボーナスは確実に取っていくとして、できればソリドナイトやオーキッツも取りたいところ。ただし失敗すると中ボスがダメージを受けることが多いので、臨機応変に対応していこう。

ビームポイント2

破壊砲内部で出てくるRミラーゼの2機だけを破壊して、[illegible]ら、モトジーフが画面内を一周して写真の位置[illegible]αビームを使おう。Rミラーゼの3機目と残り[illegible]



モトジーフがこの[illegible]αビームを使う。

[illegible]はとりあえず後回しにして急いで画面左[illegible]に並んでいるRマヤリークをすべて破壊する。

ビームポイント3

先ほどのαビームを使い終わると、画面にレギウムの編隊が[illegible]出てくるRサイクリンが画面[illegible]Rサイクリンをキャプチャー[illegible]



[illegible]ころを、レギウムの間からうまくキャプチャーする。

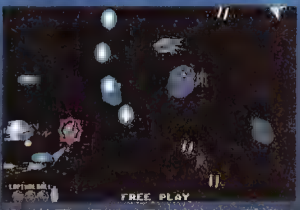
そのあとすぐに画面の一番[illegible]地面に[illegible]アイテムを出したら[illegible]αビームを溜めながら左上に移動していき、画面内のザコ敵を一掃するようにαビームを使おう。ただし地上の砲台[illegible]だけ残しておき、できるだけミサイルを撃たせるようにする。

ビームポイント4

先ほどのαビームを使い終わったら、画面下から出てくるRホルムをキャプチャーして、上下から出てくる岩を[illegible]リバリ2倍で破壊していく。しばらくするとRミラーゼが出てくるので、[illegible]まで引きつけてαビームを使う。1機目のRミラーゼの出現を画面真ん中の一番下あたりで待ち、1機目のRミラーゼが撃つ弾の右側で、2機目のRミラーゼが撃つ弾の間に入りながら左に移動していくとよい。このαビームで[illegible]まで破壊する。

ビームポイント5

先ほどのαビームを使い終わったら、紫アイテムを回収して画面左下に移動する。画面左から出てくるRサイクリンをキャプチャーして、αビームを溜めながら少し前に出て残りのRサイクリンをやり[illegible]。画面から飛んでくるモトジーフの撃つ弾に気をつけて、1機だけ残っているRミラーゼを画面左まで引きつけてαビームを使おう。



この位置でRサイクリンをキャプチャーする。

基本的に画面の真ん中か、少し下あたりの高さをキープしていき、αビームの終わり際は少し考えて動かなくてはいけない。右下からモトジー[illegible]して右上にいるレギウム編隊とオーキッツを破壊する。また急いで[illegible]画面下中央にいるシーキッツを破壊しにいく。

このとき画面内に残っている赤アイテムはボス戦突入の際に消えてしまうが、これはあえて無視してもよい。[illegible]

VS. BOSS DUAL HORN

[illegible]ビームにカウンターして倒していけばいい。

あとはボスがαビームを溜め始めたら[illegible]αビームを撃ち込んでしまえば、自動的にカウンターしてボスを破壊することができるぞ。

ビームポイントを覚えよう
ZONE ε（イプシロン）

この面から溜め込んだキャプチャーボールを使いまくることになる。αビームの使いどころをしっかり覚えて点数UP。

担当：MVP

まずは一番最初に出てくるキャプチャーできる敵、下から4機編隊でくるRホルムをキャプチャーしよう。ショットですべて破壊してしまわないように、きちんと出現位置を把握しておくこと。

このRホルムはすぐにαビームの糧となる。

その使いどころはどこかというと、画面の外から大きい隕石が囲んでくる2回目のところだ。囲む隕石群が一度きた後に、すぐに小さい囲む隕石群がくるので、そこで溜め始めて次にくる隕石群の間を抜け、隕石群が中央ですべて重なったところでスタートだ。



上下左右の4つの大きい隕石が中央に集中したらスタートだ。

さて大問題

αビーム放出が終了して小さい隕石が2～3個くると、すぐに問題の中ボスが登場だ。

まず基本的な位置は中ボスのアゴの斜め下にいって、シ[illegible]ショッ[illegible]いくのが基本である。[illegible]トを当てていくと中ボスが死んでしまう可能性があるからだ。

中ボスは中央から下方向に向かってよけるように移動するので、これにへばりついて移動しよう。そして画面右下までいって少ししたら、中ボスの目の前を横切って画面中央までいく。ここで後ろに下がりつつ中ボスが中央に移動するようにする。

中ボスが中央に位置すると腹ビレを飛ばしてくるので、下に下がってよけよう。この攻撃は見てからよけるのはキツイので、あらかじめタイミングを覚えて下に移動する。

ここで中ボスは、中央に停滞したまま腹ビレが戻ってくるまで動かないので、自分は下のラインで地表のノウコや砲台を撃ちつつ、右上に出るボムを中ボスのヘッドパーツに[illegible]ていこう。

中ボスは腹ビレ回収後に後ろを向いてフェザー弾を5WAYに撃ちつつ近寄ってくる。1発目のフェザー弾を見たらすぐに上に移動して、中ボスを横切りつつ2発目のフェザー弾をかわそう。

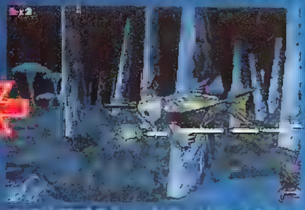
そうしたら今度は画面上を前方に移動して、下からくるミサイル（Rワ・カセ八）をかわしつつ右下のほうに移動[illegible]張りつけば見事ヘッドパーツを破壊できる。[illegible]ャプチャーしよう。



フェザー弾をよけて上方を大きく回り、右下へいって破壊だ。



中央で腹ビレを[illegible]して、自機は下か[illegible]らボムを当てよう。



まずはアゴの[illegible]ついて右下へ。

エリア分岐点

[illegible]あとでαビームにして使うので、なるべくダメージをくらわないように、出現してくる[illegible]はほぼすべて自機の[illegible]トで壊していこう。

が、しかし1つだけ2倍にして倒したい敵がいる。それ[illegible]るRミラーゼ編隊だ（編隊ボーナスが3万点）。[illegible]に中ボスを配置しておき、自機はその少し上に位置しよう。そう、エリアはIに進むのだ。

中ボス発射

しばらく進み、地表が見えてきたら、いよいよ中ボスを発射するときだ。

地表が見えてきたら、まず金の全滅アイテムを出現させてすぐに取ろう。

あとは中ボスと一緒に画面中央一番後ろにいく。ここで注意するのは、前方にくる隕石のみ1ショットで倒すようにして、なるべく弾を撃たないということだ。

理由は、地表にいるノウコに関係する。これは1機600点でαビームで倒したいため、ここでは破壊したくないからだ。



2機のRワ・カセ八をかわしたら下に移動しつつ発射だ。

ここ[illegible]、Rワ・カセ八[illegible]溜めを始めよう。そして画面左上に行き、Rワ・カセ八を2機やりすごしてから下に移動しつつ発射しよう。

天井でも発射

中ボスをαビームにして使ったら、すぐに右下からくる[illegible]シーフ編隊をキャプチャーしよう。

ここで地形は天井がついているところになるが、しばらく進んで天井についている2つ目の青い砲台（マヤルマ）を破壊して、あとは下のほうで少し待機しつつαビームの溜めに入る。

その頃中央にソリドナイトを[illegible]えたセヤー八ーがくるので、こいつのホーミングミサイルを上方に逃げつつαビームを発射しよう。セヤー八ーも画面奥に逃げるときに破壊ができるので忘れずに倒す。あとは上下に動きつつ画面を一掃していけばOK。



[illegible]ホーミングを逃げつつ発射しよう。

ラストでも使うぞ

αビームを撃ち終えたら、後ろからくる大きい隕石を1つやりすごした後に、下からくるRホルムをキャプチャーしよう。

そしてこのRホルムで2倍を取りつつしばらく進み、キャプチャーボールを持ったRホルムが上からくるので、これを破壊して溜めに入る。そうして左下のほうに移動しつつモトシーフ編隊が1回転して逃げそうになるところで発射しよう。あとは上下に動いて画面一掃、そしてボス戦に突入となる。

VS.BOSS DIMENSION DIVER



右上のキャプチャーボールを回収しつつ溜め始めよう。

基本的にVer.1との変更はあまりない。

唯一注意したいのは分裂弾で、弾速が速いので気をつけよう。

ボスを倒すタイミングだが、Ver1の稼ぎだとαビームを1回[illegible]すが、Ver2だとタイムボーナスがあるので、1回目のαビームにカウンターをかけるのがいい。カウンターまできちんと撃ち込んでおいて、かなり早めにαビームを発射するようにしよう。

DARIUS ダライアス Ver.2

中ボス生かすの大変だー

ZONE ζ（ゼータ）

-GRAVITY ZERO-

クリアはともかく、稼ぐ場合はいろいろと気を配る必要があるぞ。気を付けろ！

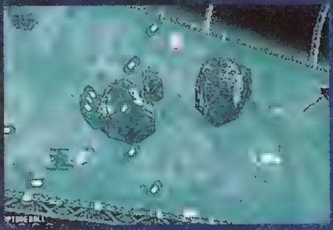
担当：C・LAN

ゾーンζは、ある一点を除いて前バージョンとほとんど変わりがない。その一点というのが、中ボス生存。この面に限らず、3面は[illegible]石が多く中ボスを生かすのが特に難しい。キャプチャーしてからの[illegible]が非常に重要だ。

開幕～中ボス

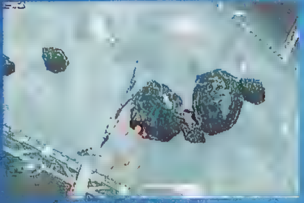
ゾーンγをクリアしてキャプチャーボールは6個。

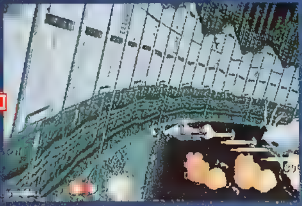
まず、開幕の大ザコ（[illegible]ーハー）をキャプチャーする。これを次のRミラーゼで放出しよう。タイミング的には分裂する大岩に合わせる感じで。


セヤーハーはこのあたりで解放。

ビームが切れたら前からくるRサイクリンをすぐにキャプチャーし、引きつけてすぐに解放。やはり飛来する大岩を引きつけて撃ち出そう。

この後中ボスまでは普通に撃って進む。途中で出るアームは泳がしておけば中ボスキャプチャー後に回収できるが、Ver.2では早めにスーパーアームにしておきたいので、


お次はここ。大岩を引きつけて撃とう。


前バージョン通りに撃っても壊れない。上に逃げないように。


ヒレブーメランを撃っている間に思いっきり撃ち込もう。

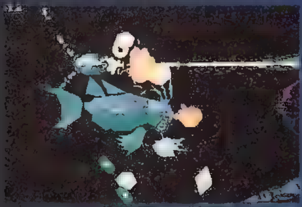
[illegible]撃ち、その後あまり上へ行かないようにしてヒレブーメランを中央付近で撃たせ、そのスキに張りついてパーツを破壊する。

超重要！中ボスの誘導

さて、ここからは中ボスをなるべく中央付近に固定するようにして進む。ルートは下のエリアした。

注意がいるのは前方からRミラーゼ、後方からソリドナイトがくるところ。ソリドナイトに中ボスを重ねてしまうと一瞬で死んでしまうので慎重に。

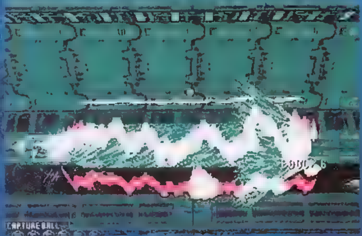
目安として、直前にRサイクリンが下からくるので、これを撃ったらすぐに画面中心部へ移動。万全を期すならばRミラーゼも2機まではショ


ソリドナイトに中ボスが重ならないように注意。

[illegible]注意。

破壊砲入り口のソリドナイ[illegible]できれば中ボスで）、下へ移動。そこでマヤルマをショットで撃ち、この後のRノウコ、Rトモヤマを中ボスで倒していく。前バージョンと異なり、ここでRミラーゼがくるが、[illegible]いところ。

モトジーフ編隊×2のうち、[illegible]編隊目を2、3機撃ったあたりで溜めに入る。1、2機残ればOK。これがグルッと一周し、下のラインにさしか[illegible]



[illegible]すぐ上へ行ってRマヤリークも[illegible]


上はショットで撃ち、下はコマンド技で2倍を取る。

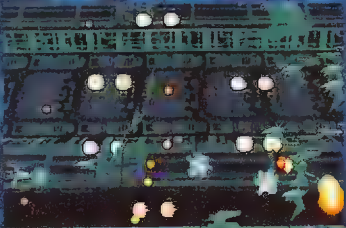
[illegible]のまま急いで上へ行き、天井のRマヤリークも引っかける[illegible]に動きつつ（天[illegible]最後に上のマヤルマを一掃して終了。

破壊砲内部～ボス前

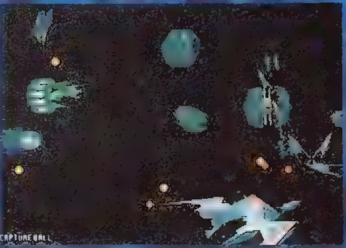
ここで緑アイテムが1つ[illegible]いているが、6つあるのでRサイクリン（厳しければレギウムでも可）をキャプチャーしてから取ろう。

これは少し引きつけてからすぐに解放。上からくるRホルムを倒す頃に切れるはず。

そして今度は下からのRホルムを即キャプチャー。これ



[illegible]クリン編隊を引きつけてビーム[illegible]



Rミラーゼ3編隊目の3機目をギリギリ引きつけてαビームを[illegible]。

をしばらく連れていく。

こいつを解放するのは、ここから数えてRミラーゼ3編隊目の3機目のところだ。2機撃ったら最下段前方で待機し、モトジーフを手連で2、3機撃ったら下がって使う。ボス直前の上からくる大岩までつなげよう。

vs. BOSS

ABSOLUTE DEFENDER（アブソリュートディフェンダー）

ボス戦の基本はこれまでと同じだが、顎のパーツは毎回得点が入るようになっている。パンツァーグレネードは1回しか出さなくなっており、撃ち返しが強力になっている。なえ、顎を壊さずにいると、なんとパンツァーグレネードを出してこなくなってしまう。稼ぐにせよクリア重視にせよ、顎はできる限り壊そう。



顎パーツは毎回点が入る。しかも壊さないとパンツァーグレネードを出さないので、壊しまくろう。

ここまでやる必要があるのか？ ZONE η（イータ）

道中のαビームポイントは無茶苦茶難しいので、稼ぎパターンと安定パターンの両方を説明していこう。

担当：DS-9?

嵐の前の静けさ

まずは安定パターンと稼ぎパターンに共通する、開幕から中ボスの出てくるまでを説明していこう。

最初に正面から出てくるリュウキン編隊の1機目をキャプチャーする。続けてリュウキンを自機のショットで全滅させたら、少し下に動いて、右下から出てくるリュウキン編隊を2機ぐらい自機のショットで破壊する。そうしたら、弾を避けながら画面右上に移動して、編隊ボーナスを2倍で取る。

次は画面中央と右下からリュウキンの編隊がほぼ同時に2個出てくるので、上下のキャプ敵の弾をうまく当てて出現即破壊する。このあと急いで画面左上に移動して、とりあえず画面後ろから出てくる青アイテムを持ったRサイクリンと、右のほうにいる赤アイテムを持ったイクフィーを破壊する。



うまく位置を合わせて出現即破壊してしまう。

[illegible]キャプ敵の弾で破壊して2倍を取っていく。特に点数の高いRノウコとノウコマスターは優先して2倍を狙っていきたいのだが、ノウコマスターは少し耐久力があるので、自機のショットで少し撃ち込む必要がある。

このあと画面下の地形の右端に金アイテムがあるので確実に出しておく。ノウコマスターに手間取ると厳しいので、早めの見切りも必要である。

安定パターン

[illegible]いってこのあと出てくる中ボスをキャプチャーすることは難しいので、安定パターンとしてキャプチャーボムを使うことをお薦めする。

先ほど出しておいた金アイテムを泳がせながら、リュウキンやモトジーフなどを破壊していく。しばらくすると中ボスが出てくるのだが、ちょうど画面内に中ボスが現れるところで金アイテムを取ると、上の地形に付いているRマヤリークなどを巻き込んで破壊することができる。

このあとは画面左上に移動して、弾を避けながら中ボスに正面から撃ち込む。しばらくすると中ボスがウエーブバラまき+レーザー攻撃を始めるので、キャプチャーボムを[illegible]撃ち込む。このキャプチャーボムが終わったあとにもう[illegible]し撃ち込んでやれば、中ボスがキャプチャー可能。



ウエーブバラまき+レーザー攻撃に合わせてボムを使う。

中ボスをキャプチャーしたあとはコマンド攻撃をうまく使って、できるだけ2倍を取りつつ進んでいく。

稼ぎパターン

安定パターンと稼ぎパターンの大きな違いは、キャプ敵をキャプチャーボムとして使うのではなく、αビームにして使うことにある。

中ボスが出てくるまでは基本的に安定パターンと同じであるが、金アイテムは中ボスが出てきてもまだ取らずに泳がせておく。画面左端で中ボスが出てくるのを待ち、ウエーブを上下に小さくかわしながら中ボスに撃ち込む。このときRマヤリークを画面下に逃がしやすいので、少し意識して撃ち込んで確実に破壊しておきたい。

これは安定パターンのほうでもいえることであるが、このあとに出てくるアイテムはすぐに取らないで、なるべく画面左側まで泳がせてから取るようにしよう。アイテムは[illegible]

中ボスはウエーブを6回出したあとにウエーブバラまき+レーザー攻撃を始めるので、[illegible]6回目のウエーブを撃たせる。このあと下に移動して金アイテムを取って、上の地形についているRマヤリークなどを全滅させる。画面下の[illegible]合は、これを処理してから画面左上に移動して中ボスに撃ち込む。



金アイテムで画面内のザコを一掃してしまう。

この時点で1UPアイテムが出ていなかった場合は、ここで出しておく。もちろん1UPアイテムも弾を消してくれるので、できるだけ泳がせてから取ったほうがよい。

このあたりは敵の攻撃も激しくないので、中ボスに撃ち[illegible]チャンスである。ただしここまで[illegible]撃ち込んできた場合は中ボスのヘッドパーツが壊れてしまうこともあるので、状況に応じて撃ち込みを加減する。

先ほどと同じように、中ボスは6回ウエーブを出したあとにウエーブバラまき+レーザー攻撃を始めるので、画面[illegible]ウエーブを避けながら少しずつ下に移動して、6回目のウエーブを画面の一番下で撃たせる。そうしたら急いで画面左上に移動して、ウエーブバラまき+レーザー攻撃を[illegible]地形についているRジツミを破壊する。これをすべて破壊したら、αビームを溜めてしまってよい。



画面左上でウエーブバラまき+レーザー攻撃を避ける。

● αビームポイント①
αビームを使うのは、画面右からバウが出てきたあたり。ここは中ボスに邪魔されてバウを逃がしやすいので、あらかじめ中ボスを大きく上下に振っておくとよい。このαビ[illegible]から出てくるカウト編隊の3機目あたりまでを破壊し、画面[illegible]ウエーブを避けつつ、自機のショットで残りのカウトを全滅させる。あとはひたすら中ボスに撃ち込んで、できるだけ早くキャプチャーしよう。

ちなみにここで紹介したパターンでは、中ボスを泳がしている最中にザコ敵を2倍で取ることはあまり考えていない。これだと難度がさらにアップしてしまうのだが、余裕がある人は狙ってみてはいかがでしょう。

中ボス獲得からエリア分岐まで

[illegible]リュウキン編隊と[illegible]Rマヤリークを破壊するときは中ボスのコマンド攻撃を、Rマヤリークへの撃ち込みとソリドミサイルを破壊するときは、自機のショット[illegible]ていく。

まず中ボスをキャプチャーしたら、コマンド攻撃でリュウキン編隊を破壊しながら、画面左端の真ん中よりも少し下あたりに誘導する。[illegible]1回目のソリドミサイルをやり過ごしつつ、コマンド攻撃を連続して出し続ける。しばらくすると上からRマヤリークが出てくるので、一番左のRマヤリークを破壊したあたりで画面中央の一番下あたりに中ボスを誘導する。もちろんこのときもコマンド攻撃は出し続けること。

この位置で2回目のソリドミサイルをやり過ごすことができるので、画面内にリュウキン編隊が残っている間は、

自機のショットは撃たずにコマンド攻撃だけを使う。これを全滅させたら、右下から出てくるソリドミサイルに撃ち込んで破壊する。このあともコマンド攻撃を出し続けながら、次のリュウキン編隊とRマヤリークに備えて中ボスを少し左に誘導して、最後はリュウキン編隊に備えて中ボスを画面中央に誘導する。

VS. BOSS FIRE FOSSIL（ファイヤーフォッスル）

ボス前のエリア分岐では当然、フォースフィールドカウンターが取れるエリアM（上コース）を選択しよう。

エリアM 中盤

●火炎砲台から火炎弾＋ミニ尾ビレから火炎弾

エリア分岐が終わったら画面中央の一番下あたりに移動する。火炎弾は中ボスで防ぐことができないので、自力で避けなくてはいけない。基本的にはこのあたりで、一番下と下から2番目の火炎砲台の撃つ火炎弾の間に入り、レバーを回しながらコマンド攻撃も出しつつ、正面の3個の火炎砲台に撃ち込む。



このあたりでレバーを回しつつ適当に撃ち込んでおく。

ここでは火炎砲台は破壊しないで、撃ち込んでダメージを与えるのみ。あまりはりきって撃ち込むのではなく、3個の火炎砲台にまんべんなく適当に撃ち込むようにする。

●背中砲台からフェザー弾

先ほどの攻撃が終わったら、急いで画面左端の真ん中より少し上あたりに移動して、中ボスに重なって背中砲台からのフェザー弾を防ぐ。このとき画面右から出てくるリュウキン編隊を、中ボスの出す上側のウエーブで出現即破壊できるラインに合わせ、無駄弾を出させないようにする。

背中砲台からのフェザー弾が終わったら、少し下に動いてから画面中央あたりに移動していく。この動きで中ボスのラインが少し下になるので、画面右から出てくるリュウキン編隊を下側のウエーブで出現即破壊する。

●背ビレブーメラン①

中ボスを画面中央に位置させて、コマンド攻撃＋自機のショットで背ビレブーメランを破壊する。背ビレブーメランは3万点なのでなるべく2倍を取りたいところだが、この時の中ボスの耐久力はかなり低くなっている（道中で安定パターンを使ったときは特に）ので、攻め過ぎると背ビレブーメランの体当たりで中ボスが壊れてしまうことがあるのが怖いところ。

●ホーミングミサイルB

画面内に残っているアイテムを回収しつつ、中ボスをなるべく画面左上あたりに誘導する。中ボスを上から下に誘導して、コマンド攻撃＋自機のショットでホーミングミサイルBを破壊する。

●背中砲台からフェザー弾＋背ビレ砲台からいろいろ

この攻撃を中ボスを生かしたまま乗り切るのはかなり厳しいので、先ほどの攻撃が終わったらαビームを溜めて画面左上に移動する。ここでは背中砲台がフェザー弾を4セット撃ってくるのだが、αビームを溜めたままこれをすべて避ける。



左上スタートで矢印のように動いていく。

1セット目は画面左上からスタート。背中砲台がフェザー弾を撃ち始める瞬間に右に動き始める。画面右上まで行ったら下に移動して、ホーミングレーザーを避けるために1キャラ分ぐらい左に動く。

2セット目は、ホーミングレーザーを避けた位置からそのまま画面一番上に移動したところからスタート。動き始めるタイミングは、背ビレ砲台のガトリング砲（フェザー弾をバラまいているやつ）がちょうど弾を撃ち止めるくらい。このとき一気に画面左上まで移動すると弾に追い詰められることがあるので、動き始めてから画面中央あたりまではレバーを「コンコンコンコン…」と入れながら少しずつ移動していく。



右上スタートで矢印のように弾を引きつけながら、少しずつ動いていく。

3セット目の動きは1セット目とまったく同じ。動き始めるタイミングは、一番上の背ビレ砲台のレーザーが消えた瞬間。4セット目は2セット目とまったく同じ。

●背ビレブーメラン②

画面右上で待ち、1個目の背ビレブーメランを引きつけてαビームを使う。2個目の背ビレブーメランは撃アイテムを出すので、これを回収しやすくするために画面中央あたりまで引きつけて破壊する。

αビームが終わったら、中ボスをキャプチャーしておく。

エリアM 後半戦

●体当たり＋αビーム＋フェザー弾

中ボスをキャプチャーしたら画面左下に移動して、自機のショット＋コマンド攻撃でボスに撃ち込む。このときは中ボスをしっかり画面下にめり込ませておくこと。

●レーザー＋ロングレーザー＋ホーミングミサイルC、そのあとフェザー弾（大）

このときは中ボスがダメージを受けるのは気にしないで、真ん中2つの砲台のレーザーの間に入って避ける。自機のショットで撃ち込みつつ、余裕があるときはレバーを回してコマンド攻撃を出して撃ち込んでおく。

このあとのフェザー弾（大）は、画面左端で中ボスに重なってやり過ごす。

●火炎砲台から火炎弾＋ミニ尾ビレから火炎放射

フェザー弾（大）を防ぎきったらαビームを溜めて、すぐにこれを開放して下側の火炎砲台に撃ち込む。このαビームで、火炎砲台×6とミニ尾ビレを破壊する。



火炎弾も火炎放射もαビームで消すことができるので問題なし。

●体当たり＋火炎放射

画面右下でボスに撃ち込むのだが、上から飛んでくる一番右のミサイルBは画面右端にいると当たってしまうので少し前に動いて避ける。

●ウロコ飛ばし＋レーザー攻撃

ボスが画面から消えたら、画面一番上の真ん中あたりに移動していき、ボスが出てきてから画面左上に移動する。これはボスが出現する前から画面左上にいると、ダメージを受けてしまうからである。画面左上はしばらく安地になっているので、ボスにバリバリ撃ち込んでおこう。

ウロコ飛ばしが始まるとボスの体が少し左に動くが、このあとすぐにボスの体が一瞬だけ右に迫ってくるので、これをボムゲージのあたりまで右に移動して避ける。ボスの体はすぐに元の位置に戻るので、また画面左上に入ってウロコ飛ばし＋レーザー攻撃をかわしつつボスに撃ち込む。



基本的に画面右下で待ち、バリバリ撃ち込もう。



ボスが右に動くときはこのあたりまで動いて避ける。

このあと出てくるアイテムのアルファプラスをキャプチャーして、ボスの撃ってくるβビーム4本にカウンターしてフォースフィールドで倒せば、終了だ。

新生エターナルトライアングルを撃破せよ！

DARIUS Ver.2

ZONE κ（カッパ）

ゾーンκ（エリアS）のビームポイントと、分離攻撃の避け方を中心に解説していこう。

担当：RED

ビームポイントの解説

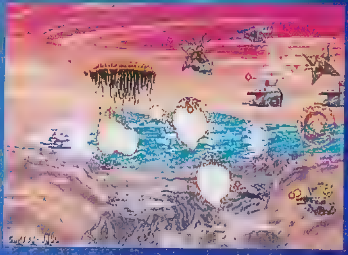
ゾーンκは、稼ぐ場合は分岐を上に進みエリアSへ進む。

道中でのαビーム使用ポイントは合計6カ所になっているので、それぞれのポイントについて解説していこう。

αビームポイント1

スタート直後、右上から出現するソイドをキャプチャーしたら、右下から出現するソリドナイト＋モトジーフの編隊をウエーブですべて撃ち切ってしまおう。

緑アイテムを持ったソイド編隊をギリギリ逃がさないようにαビームを発射。


ビームポイントその①。背景の地形が途切れているところ。

αビームポイント2

1回目のαビームを撃ち終えたら、すぐにリュウキンかレネウムをキャプチャー。

画面が少し上にスクロールし、Rソイドがくるところが2回目のαビーム使用ポイント。まずは右下から出現するソリドナイト＋モトジーフ編隊をウェーブですべて撃ち切り、1機だけ出現するRフェナも撃ってからαビーム発射。



ビームポイントその②。上にスクロールする場面。

αビームポイント3

2回目のαビームを撃ち終えたら、すぐにネシウムかリュウキンをキャプチャー。

右下から赤アイテムを持ったRソイドの編隊がくるので、先頭から3〜4機をウエーブで撃ってしまい、直後に2機出現するRフェナもウエーブで撃ってからαビーム発射。

ここはソリドナイト編隊がジャマして、先ほどの赤アイテムを持ったRソイド編隊を逃がしやすいので注意。

3回目のαビームを撃ち終える頃には分岐地点にさしかかる。ここでRソイドをキャプチャーしておこう。



ビームポイントその③。この少し後が分岐点。

αビームポイント4

背景の林が途切れる場所（左から紫アイテムを持ったタケッタがくる場所）で4回目のαビーム発射。



ビームポイントその④。背景の林が途切れているところ。

中ボスのキャプチャー

中ボスは他のゾーンと同様、ヘッドパーツがとても堅くなっているので、キャプチャーするのが難しい。弾を撃ってくるタイミングを見計らって、なるべく接近して効率良く撃ち込んでいこう。ただし、周りにモトジーフ等のザコ敵が出るところではそれらを優先的に撃っていったほうがいい。

中ボスが回転しながら突っ込んでくる頃には、ヘッドパーツを壊してキャプチャーできる（しないとまずい）。

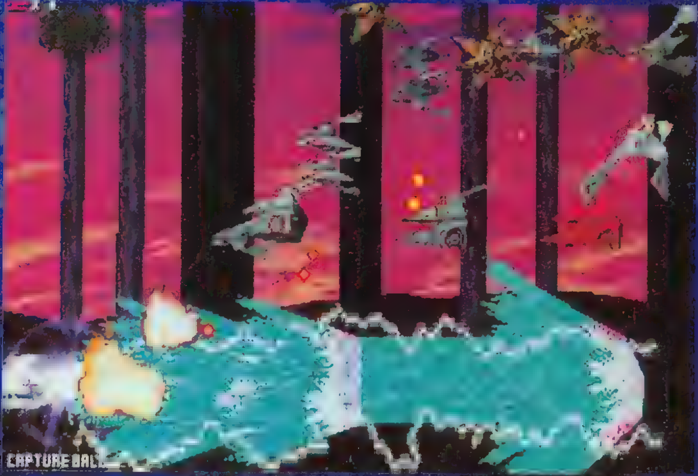
中ボスをキャプチャーしたら、ワイドビームをうまく使って敵を撃っていこう。



まわりのザコ編隊を撃ちつつ中ボスに効率良く撃ち込めー！

αビームポイント5

木が手前に向かって倒れている背景のすぐ後にバウが1編隊出現する。この後に赤アイテムを持ったRソイド編隊が出現する場所があり、ここが5回目のαビームポイントとなる。



ビームポイントその⑤。右上からのリュウキン編隊を引き付けてからビーム発射。

αビームポイント⑥

[illegible]えたら、すぐにリュウキンかネシウムをキャプチャーして、[illegible]したらビームを発射。



[illegible]

VS. BOSS ETERNAL TRIANGLE

[illegible]ビームを撃って来るところまで粘って、ダブルカウンターを取るのが目標となる。

2回目の分離攻撃の後にボスが出してくるアイファザー（ザコ）をキャプチャーし、その後のダブルβビームでダブルカウンターを取るのだ。

ただ、V[illegible]2の分離攻撃は非常に難しいので、その避け方を紹介しておこう。

あと、ダブルβビームの前のボム＋ホーミングレーザー攻撃の避け方も紹介しておこう。

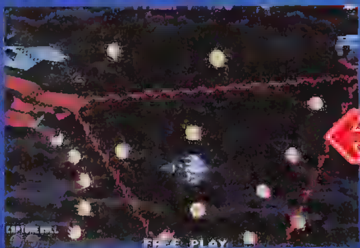
Aタイプ 三角形磁力ビーム

[illegible]に撃ってくる5WAY弾は、少しずつ真下（上）に動いて避けよう。追いつめられるので1回切り返さなくてはいけないが、見切って避けられるレベルだ。

その後のホーミングレーザ[illegible]Bは厳しいが、うまく引き付けて避けよう。



[illegible]



少しずつ下に動けば楽に避けられる。

画面右下で待機して[illegible]



Cタイプ 3パーツ一斉攻撃

はっきりいって極悪な難しさ。アドリブで毎回違った動きをしていると一生安定して避けられないので、完全にパターン化してしまおう。

筆者のパターンを紹介しておくので、パターンづくりの参考にしてほしい。

なおBタイプの頭部パーツ中心攻撃は相変わらず簡単なので、特に問題ないだろう。



かなり厳しいが、うまく誘導してよけよう。



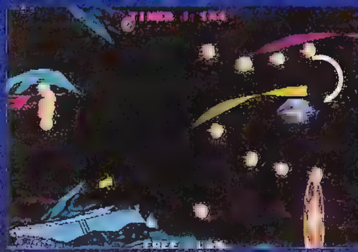
一気に上に動いて一発目のHレーザーBをかわす。



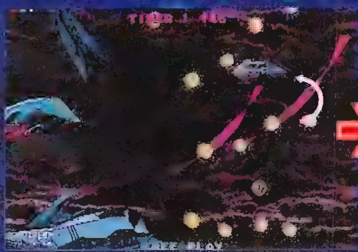
HレーザーBを少し上に引き付けつつ、下によける。



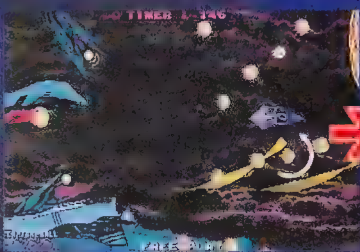
同じようにHレーザーBを少し上に引き付けつつ、下によける。



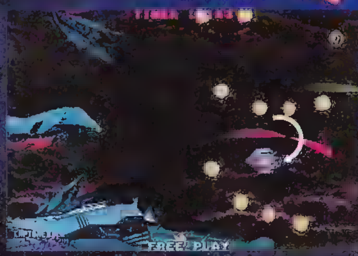
今度はHレーザーBを少し上に引き付けつつ、下によける。



同じようにHレーザーBを少し下に引き付けつつ、上によける。

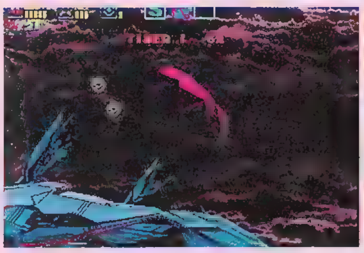


今度はHレーザーBを少し下に引き付けつつ、上によける。



同じようにHレーザーBを少し上に引き付けつつ下によける。

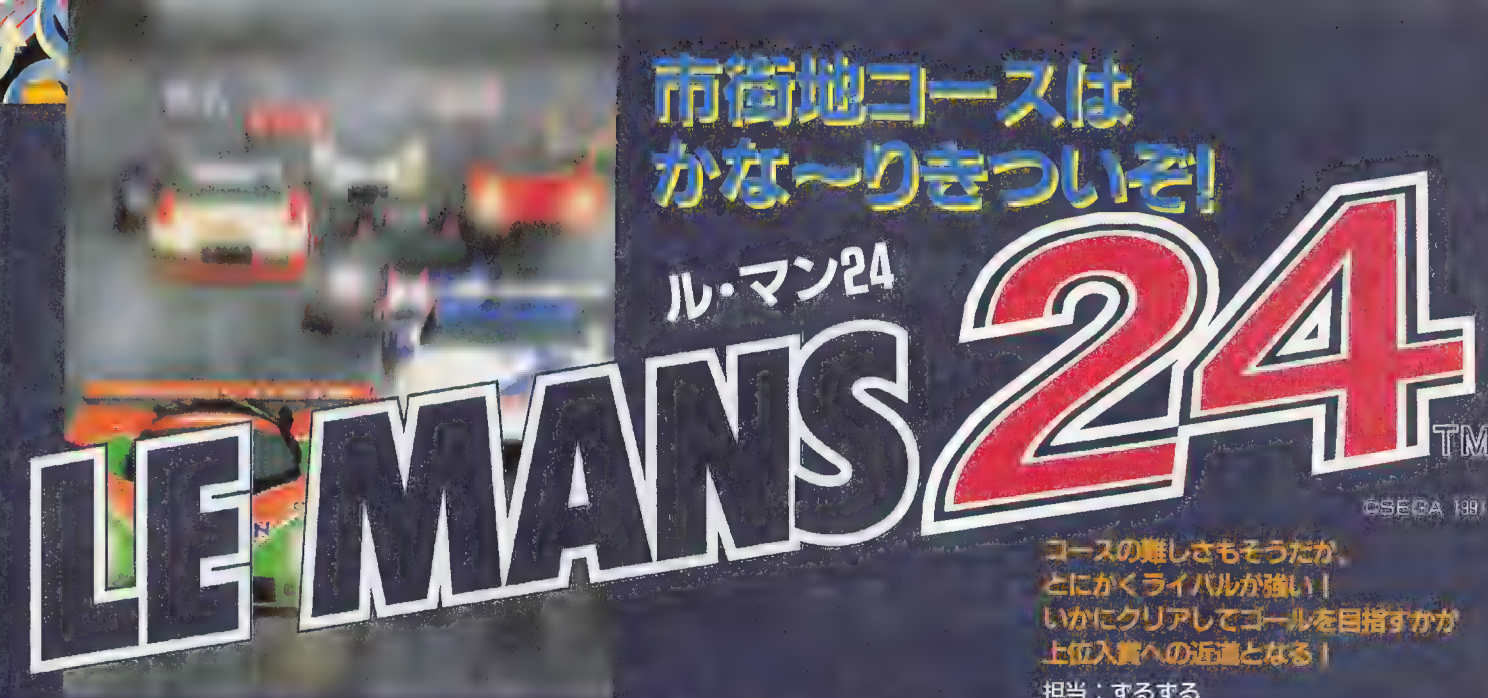
ボム＋ホーミングレーザーの避け方



左上で待ち…、



レーザーがきたら下に動いてよける。これのくりかえし。



市街地コースはかな〜りきついぞ!

ルﾞ・マン24

コースの難しさもそうだが、とにかくライバルが強い！いかにクリアしてゴールを目指すかが上位入賞への近道となる！

担当：するする

まずは暗記してから 市街地コース

コース幅もかなライバルに！

タイトルとなっているレースで遊ぶことができるほかに、通常のレースゲームにあるような一定の周回を重ねるレースが2つ用意されている。

その1つが今回走る「市街地コース」だ。

フランスの街中で行われるレースで、かなりテクニカルなコース。完走は難しいぞ！



スプリントレースの「市街地」を選ぶ。[illegible]

さてレースへ…完走を目指すぞ！

街中という設定なため、建物が多い。そのため、[illegible]えにくく、コースの[illegible]かみにくい。この[illegible]のレースを難しくしている[illegible]っていい。まずはコース[illegible]丸暗記が必要[illegible]



アクセルをコントロールしてスタートを待つこと。失敗するな。

スタートは、グリッドから。アクセル全開で待つと、スタート直後にトラクションがかかりにくいので、タコメーターで、イエローゾーン[illegible]おくといい。[illegible]全開へ[illegible]カーブ[illegible]ハンドルを[illegible]



左、右と小さいカーブをクリア。[illegible]切り込むこと。

ギュッキュッと切るようにして曲がる。遅れるとすぐふくらむので注意したい。

1周目はまだ加速中なためグリップ力を保てるが、2周目以降は、かなりスピードが出ているので、より早く反応してハンドルを切らないとクラッシュにつながるので注意。



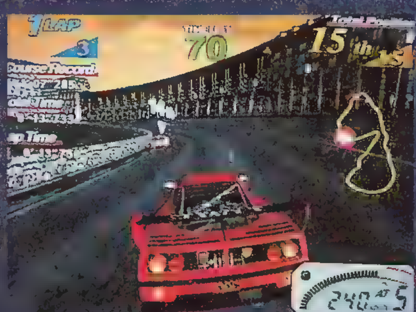
[illegible]込み、インをキー[illegible]。[illegible]抜けてきたらライン[illegible]寄りに移し、次のきついカーブへ。ここはコース幅を有効に使い、アウトから

少し強めに切り込んでふくらむのを抑えつつ走り抜ける。出口付近では、コース幅が狭くなることも忘れないこと。



右寄りから一気に左へ。出口でふくらむとかなり危険だぞ！

次の左カーブは大きい。少しでも速く走るため、ハンドルを少しずつ左へ切っていき、インへ入っていくようにする。



アウトからインへ。クルマを[illegible]しながらインを一台空けておく。

「アウトからインへ入り、インのまま抜けていく。

怖いのはライバルのクルマがいるとき。そういうときはあせらず、その外側を走るようにしていく。早めに発見できればミスは少ない。そしてヘアピンカーブへ。

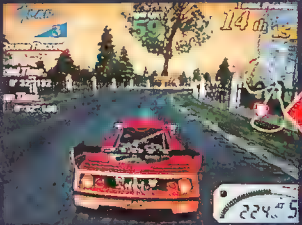



ハンドルを切る前に減速を終了。アクセルオフのほうが速いぞ！

きついヘアピンカーブは、アウト側（直線部分）でしっかり減速してから一気に右へハンドルを切り、インをクルッと回って抜けていく。減速さえできれば何の問題もないところ。最初は多めに！

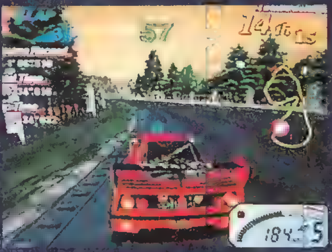

1つ目の右は全開のままでOK！


2つ目の左の前でアクセルオフへ！


少し減速させておけばインキープが楽。

ミドルカーブが4つ続くところ。ここは、1つ目の右は全開でOKだが、それ以後の左、右、左は、アクセルを少し緩めて、狭いオンロード上から出ないようにする。

怖いのはライバルのクルマがいるとき。スピードを落として確実に追い抜こう！


進入前に減速しておき、このあたりからは全開で抜けろ！

4つのミドルカーブの最後の左は、加速させながら抜けていくこと。その手前で減速ができていれば、インが突けるのでかなり安全に走れるぞ。



全開で抜けるためにアウトから強引にインへ。滑らせるな！

下りつつきついカーブへ。ここはコース幅を使い、そして強引に切り込んで曲がる。


しっかりグリップさせて加速へ！


インを走り、タイムアップへ！


このあたりまでふくらみ、次の左へ。

少しカウンターを当てるようにしてきついカーブをクリアしたら、加速をさせつつ続く長い左カーブのインへと近づいていく。

インにクルマがいたらその外側を走る。出口では、ミドルよりふくらまないように！


ミドルからインへ。けっこうインへ攻めることができるぞ！

街中に入る手前の左カーブは、スピードを殺さないように、直線的に走り抜ける。ただ、次の右カーブ進入のために、左寄りで脱出すること。


早めに右へキュッと切り込み、曲がりすぎないようにさせる。

街中に入ると、キュッと曲がるカーブが連続する。ゆっくりハンドルを切る走りだとラインからはずれるのでカーブの形に合わせて、ハンドルをキュッと切っていく。

まずは右、左。早めに切り込めれば直線的に走れる。そしてすぐ左へ曲がるぞ！


分岐するところを右へ！


分岐の右から左へ強めに切り込む！


最後の左カーブはふくらまないこと！

橋の下を通った直後に左へ。

ここはスピードが落ちないようにすればOK。

その次は右、左と小さいカーブが続くのだが、左に曲がるところで2つにコースが分かれる。ここは右側に進む。

理由は、次のカーブが左でなおかつきついため。そこをアウトから入り、高いスピードを維持するためだ。

その左カーブを抜けると1周。ふくらみすぎると…クラッシュするので注意！



3位ゴール。とにかくミスしないこと。5位ゴールだって難しいぞ。

コースを完全暗記せよ!

中級

PAU-PAURIVER

さらに高度なターンテクニックが必要な中級コースへ!プレイヤーの方はもうご承知と思うが、ただターンをしていてもこのゲームはダメ。

さらに正確に! そうしないとゴールは見えない!

SEGA Water Ski™

「初級」と比べるとかなりレベルアップした「中級」。遊んではいられないぞ!

担当:ずるずる



タイムだけ気にして滑っても難しいコースではあるが、このゲームは、いかに高得点の出るエアを出せるか!このコースの特徴の1つとして連続ジャンプがある。これがここでのポイント!いかに連続でつなげるかだ!



スタートだが、初級のようにエアで稼げると思ったらどうやらできないみたい。まずタイムを増やすべく、右、左と進みクリアする。


右、左にマーカーがあってその先にジャンプ台が2つ。確認したかな?

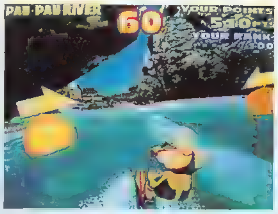
それほど振られていないので楽にクリアできる。左のマーカーをクリアしたら2つあるジャンプ台の左側へ進もう。


ジャンプ台は左側を飛ぶ。これにより次のマーカーに入りやすくする。

左の台を使う理由はジャンプしたときに確認。ね!次のマーカーが左にあるでしょ!

着水したらジャンプ中でマーカーを確認した通りに左のマーカーへ進む。左の台で飛んでいればそれほど左へ進まなくてもクリアできるはず。すぐ右へ切り返すこと。


ジャンプ中に数コ先のマーカーがチェックできる。まずは左だ!


この左が要注意!手前で左に行きすぎるとクリアがかなりきつくなる。

さらにマーカーが左、右とあるのだが、次の左はかなりきつい。振りすぎると逆にオーバーランするので気をつけたいところ。要注意!


このジャンプは、左方向に出ていく感じで飛び出すこと。

マーカーが右にあるが、左寄りから入らないときついぞ!



右のマーカーをクリアしたらジャンプ台へ。ここの台では左へ向けて飛び出すようにする。2つあるマーカー、2つとも右ターンをしながら抜ける。


2連ジャンプへ。少し左へ飛び出すようにすること。

大エアで飛距離を出して次のエアで点数を倍にしよう。





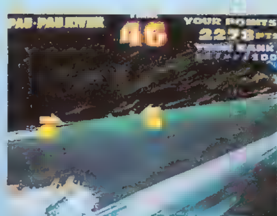
ぐっ点数が…といっている間に次の台へ!稼ぐぞーっ!

うーし稼ぎOK!っていう間に次のマーカーへ。



さてジャンプ台が連続するところへ!ポン、ポンとジャンプをすると普通の得点になるのだが大エアでつなげて間隔を短くすると2つ目の得点が高くなる!稼ぐポイントだぞ!

着水後、マーカーは左、右、左、右と続く。1つ目だけ注意すればかなり後が楽になる。4つ目をクリアしたら2つある台の右へ進みジャンプ!


4つのマーカーを確実にクリアする。ここは難しくないのでミスはダメ!


2つあるジャンプ台は、右側を飛ぶ。大丈夫かな?

右寄りをキープしつつ飛び、ワニを避けるようにする。



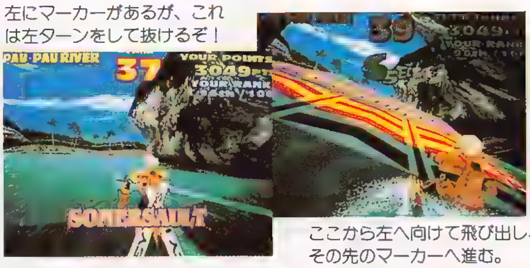
水しぶきを受けながらジャンプをクリアしたらそのまま進むがあまり左へ寄らないこと!なぜって?そこにワニがいるから!右寄りでクリアし、滝の中へ。すぐ右ターンへ!


左にワニ!これに注意!滝の中に入る前から右へ進んでおくこと!

信じるモノは救われる、信じるモノは騙される

あなたはどちらを信じますか？ラマン攻略

滝に入った直後に右にマーカーがあるので思いきり右へターンしておかないとクリアできないので注意。これをクリアしたらマーカーは左、右、左。間隔がないことを頭に！



左にマーカーがあるが、これは左ターンをして抜けるぞ！

ここから左へ向けて飛び出し、その先のマーカーへ進む。

マーカークリアが後手後手になっていなければジャンプは問題なし。ここのジャンプは左向きに飛び出すこと。着水したら左ターンへ。



この岩に気をつけたい。ふくらむと大きなタイムロスになる！

次のジャンプ台へ右、左、右にあるマーカーをクリアするが、2つ目はふくらむと岩があるので要注意！

軽く左ターンしながら右のマーカーをクリアしたら台へ。ここから3連チャンのジャンプ！1つ目を左へ飛ぶぞ！



このジャンプから3連チャンの大エアを決めるぞ！



ジャンプ中に次の台をチェックし、着水へ…。



2つ目の台は右へ向けて飛び出す！もちろん大エアで！

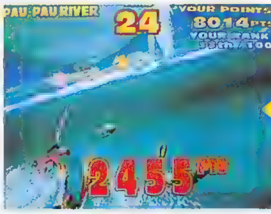


3つ目の台は右に！しっかり大エアを決めて着水へ…。



あ、あれ581点？これは失敗。大きく飛べないと…。

難しいのは、大エアをしつつ方向を調整すること！成功すればかなり稼げるぞ！次のマーカーは左だぞ。



しっかりエアを決めて3連ジャンプを決めると…こうなる！



左、右、左にマーカー。けっこう忙しいところ。まずは右ターンから。

左、右、左と進み、マーカーをクリアする。大エアのあとで一息入れたいところだがここの間隔もかなり厳しいので気を抜かないこと。気を抜くと…背中のサルが…！



マーカーにぶち当たった！うわーっサ、サルが…視界が！

2つある台だが、できれば左を飛びたい。でもその前のマーカーからだと左へ進むため合わせにくいので右でも可。左へ飛び出して右ターンへ。

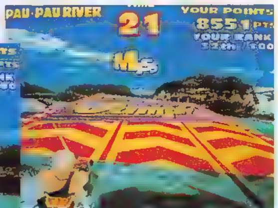


左の台を進みたいのだが、流れで右へ。確実にいきたい。



マーカーが2つ見えるが、これ、右ターン1発で抜ける。

着水したら左へ回り、2つあるマーカーを右ターンをしながらクリアしていく。そして台へ！真っすぐ入ってよし。



次のジャンプ台も前と同じ感じだが、その先が少しきつい。



手前のマーカーを左ターンで抜けること。少し左から入る。

上空でマーカーをチェックしたら着水。マーカーは右、左、右にあるぞ。



小さく左へターンをして次のジャンプ台へ。曲がりすぎないように！

3つ目のマーカーをクリアしたら直進して台へ。これをクリアしたら右へターンをしてゴールを目指すだけ！



これが最後のジャンプ台へ。しっかり飛んで稼ごう！



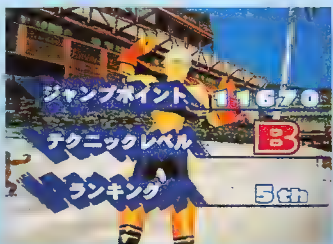
しっかりエアを決めてゴールへ。ちょっとした間があるのでひと稼ぎしましょう！



ゴール手前でもうひと稼ぎ！

うりゃ～と最後にポーズを決めてゴール！1万1000点を超えてゴールしたけど…Sクラスにならない！まだまだってところでしょうか！





なんとか11000点を超えたけど、クラスは「B」。何っ！

命がけ?の稼ぎにチャレンジ！

ジャンプ台以外でも横転ジャンプで稼げるが、マーカーの配置が厳しいことを頭に入れておかないと…危険だぞ！

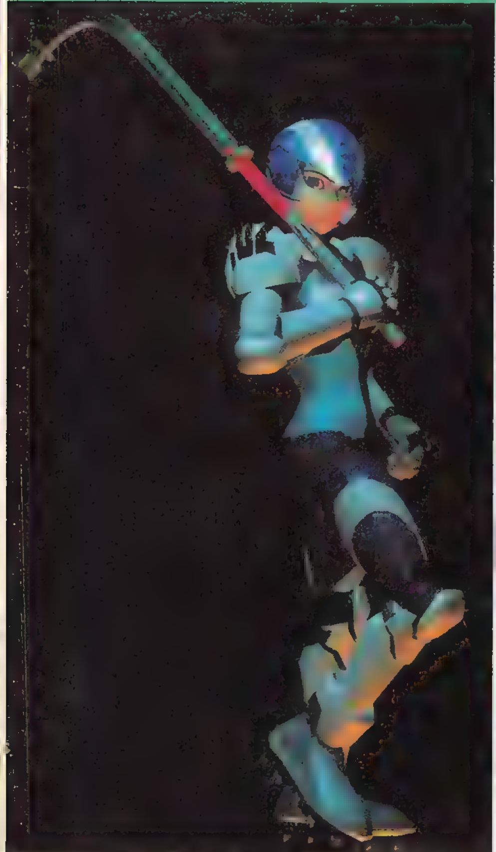


稼ぎは重要だが、この先は…ヤバッ！

MOTOR RAID™

キャラクターにより走るスタイルが変わるぞ！

キャラクターの攻撃というよりは
マシン特性を気にすると
レースもかなり有利になるぞ！



バイクゲームではあるが、攻撃ができる点がこのゲームの特徴。ただ走っているだけではとてもじゃないが1位ゴールはできない！



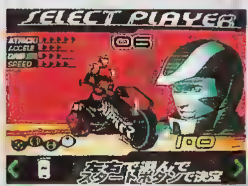
その理由は簡単！ライバルに攻撃されるからーならやり返すしかないっしょ！

ライバルを倒して1位をゲット!!



キャラクター＆バイクをチェック！

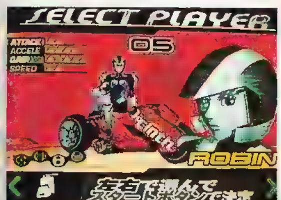
ゲームでの主役は、乗り物なのでバイクと言いたいところではあるが、このゲームの場合は、乗っているライダー込みで遊ぶことも必要だろう。選べるのは4人からだ！



アタックに関しては文句なし！ただちょっと操作が難しいバイクかもしれない…。



ターボを使わせたら一番！でもグリップ力が…どうする君なら！

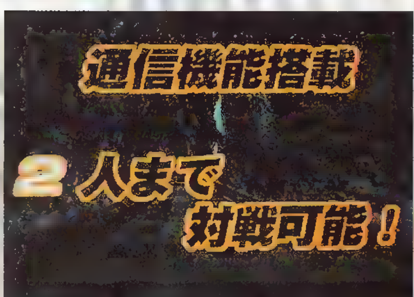


グリップ力が最高！正確にライバルに接近するならこれかな。

バイクの性能のほうに目がいきそうだが、各々のライダーたちも個性的でカッコイイ。キャラから入るか、バイクから入るかは君次第だ！



重量がありそうだが、通常走行では一番速い。攻撃力もあるぞ！



通信プレイは最大4人まで可能になっている。

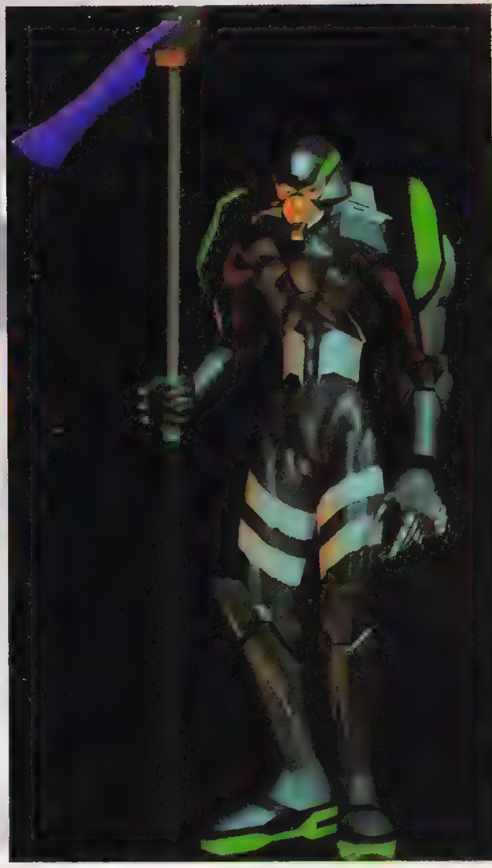
このゲームに慣れることを考えたらグリップ力の高いロビンがいいだろう。



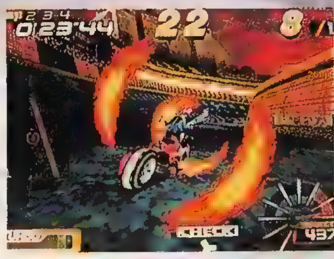
まずはオーバルコースで慣れろ！

ライダー&バイクが決まったらレースへ！
まずコースに慣れ、操作に慣れることから入るのだが、このゲームの場合、攻撃などの特殊操作も覚えないとね。





まず操作からだが、乗り物はバイクなので走らせ方は想像がつくだろう。ハンドルで左右に曲がり、右にあるアクセルを回して加速、その下にあるブレーキレバーを引いてブレーキをかける。
特殊操作の攻撃は、左にある2つのボタンを使う。上が前、下が後ろへの攻撃となる。



ターボを使いつつ攻撃を連動させるとこんな風になる！

さてレースのほうであるが、スタートはグリッドスタート。グリーンシグナルでアクセル全開へ！ちなみにターボゲージが溜まっていればアクセルを2回吹かすことで超高速ライディングができるぞ！



ライバルが連なっているとこんなことも！点数が稼げるぞ！

コースの形はマップのほうを見ていただければわかる通り、変型だ円のコースだ。



きついカーブの入り口でライバルにアタック！そしてインへ！

2つしかないカーブだが、1つは小さく、バンクにもなっているので手を抜けない。



基本的な走り方としては、少しでも速く走るため、カーブではアウト＝イン＝アウトで走る。きつい小さいカーブでは、減速して横へ流されないようにしながらインをキープする。強引に入るとすぐアウトにふくらむので注意。
あとはライバルたちの倒し方だね！



自分のスピードとライバルのスピードを考えないと空振りも…。

ライバルがいなければ最速ラインを通ればいい。だが、1つでも上を目指すならライバルを倒さなければならない。
となれば、追っかけていく中で前方にライバルを発見したら、その背後に忍び寄り、追い抜く直前に攻撃ボタン(上)を押し、倒す！これにより、すぐ追撃されず、安全に上を目指すことができるのだ。



ゴール手前でターボ使用！これならもう1位のゴールは大丈夫！

なお後方からもライバルが来る！そういう場合は、下のボタンを使い、画面下のレーダーを見つつボタンを押そう！



「SSS」！しっかり稼いでやればグッド・タイムは…。



期待してた人も、そうでない人も、今回は5～7ステージをお見せしましょう。こまめな回復が秘訣だ。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

さて、前回までで4ステージまで見てきたので、今回はあとの5～7ステージを順に見ていくとしよう。

ただし、ゲームセンターには出たばっかし（少々遅れたよう）なので、若干先走り気味。

なので、始めてプレイするときには、前号までの記事を読み返してからプレイしてくれるといいと思う（バックナンバーは㋟屋か書店に注文しましょう）。

で、ここではラストの7ステージまで一気に見ていくので、「先のことなど見たくない」という人はここから先はあとのお楽しみに取っておきましょう。

以上諸注意終わり。

ステージ5 あやかしの沼

前半

前の面のボス（ニクタマドラゴン）で体力がかなり消耗していると思うので、ここでも最初のうちは体力回復に精を出そう。

体力回復するときには、風のパワーアップがやりやすいのだが、このショットで死骸を撃っていると、死骸が自機のほうに寄ってきてしまうので、ショットが前に出ず、ザコ敵に押されがちになるので、その点に注意してパワーアップしよう。

始めのほうは、地形が上下にあり、画面の上のほうに砲台が付いていて、上から弾を撃ってくる場所があり、この砲台に苦戦するかと思う。

ここでは、パワーアップをファイアに変えて、下のほうにいるザコ敵に火を付けてやると、上手い具合に上にいる砲台に連爆してくれるので、これを常に狙って攻撃していくといい。

下にいる砲台に火を付けると、自動的にザコを連爆して上の砲台につながるポイントがいくつかあるので、それを覚えて、パターン化していけば、ここの前半は全然難しくないぞ。

ただ、前半の最後のほうに、画面の後ろからイヌのザコが出てくるポイントがあるので、ここは注意して体当たりをくらわないようにしたい。

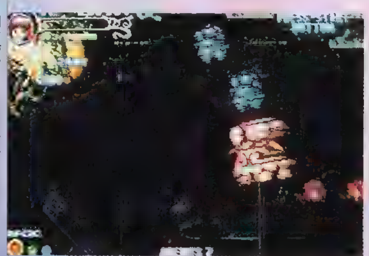

ここはファイアで、下から連爆させて上の砲台を狙う。

中ボスまで

中ボスまでに、一旦狭い通路を抜けると、上のほうに砲台が並んでいるところがある。

ここは、体力回復できる絶好のポイントなので、下のザコから連爆して、上の地形に引っかけてたくさんヒット数を稼ごう。

途中でヤリを投げてくるザコが来るが、これは一番上にいれば大丈夫なので無視して、回復ウィローを出すことに専念しよう。


回復ポイント。槍ザコは無視しよう。

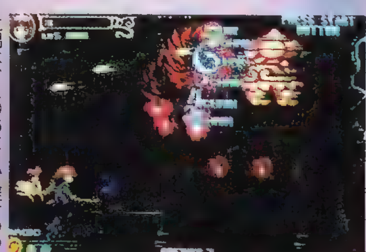
中ボス ジョー・門之助

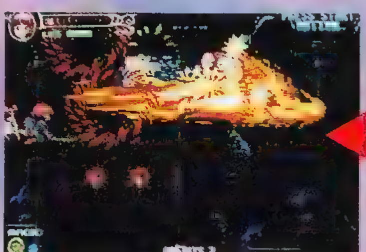
しばらくすると中ボスの門之助が登場する。

コイツは、体のまわりを小型のザコで囲んでいて、本体からはレーザーを出して攻撃してくる。

レーザーは本体よりも後ろにはこないので、画面の下のほうでレーザーを避けつつ攻撃していくのがよい。ザコをコマンドショットで撃ち、投げて連爆させて攻撃していこう。

またこのとき、上から降ってくるザコにも注意。門之助本体が下のほうにきた場合は、画面の後ろに下がってレーザーを避けるが、それでも体当たりをくらいそうになったときには、最後の手段で魔法を使ってしまったほうが安全だ。


土偶は、このあたりで避けつつ撃って……


危なかったら魔法を使ってしまってもいい。

後半

後半は狭い地形の中を、ゆっくりと下にスクロールしながらの戦いとなる。

ここは、画面の上下左右から突然出てくるザコに注意しよう。

ザコを一匹封印して捕まえておき、下から出てくるザコにぶつけつつ下に抜けていくと楽に抜けれる。そのまま連爆したザコをまた捕まえていくのを繰り返す感じだ。

速めに下に抜けてしまえば楽に進めるので覚えておこう。

地形が広くなり、砲台が壁にへばりついているところは、封印して持ってきた敵を真下に落っことしてやれば、勝手に連爆してくれるぞ。


ここの砲台は死骸を落っことしてやれば楽だ。

ボスまで武器を風に変えておく

さて、スクロールが通常に戻ると、もうすぐボスに到達するのだが、ここでパワーアップを対ボス戦用にチェンジしておきたい。

チェンジするのは、風の魔法、もしくは氷の魔法のどちらかだ。どちらにチェンジするかは好みの問題だが、経験上風のほうがボスがやりやすいので、ここでは風にチェンジする。

ザコ戦最後のイヤな砲台は、魔法を使ってやっつけてしま

ったほうがいいかもしれない。だが、魔法を使ったあとに、再び風のアイテムを補充する、もしくは魔法を使った時点で風のパワーアップになっているように調節しておくことが必要だ。

ステージボス マグマ入道

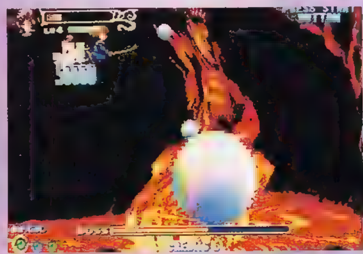
ボスのマグマ入道は、始めは画面の右端に出現するが、一旦地面に潜ったあとは、右端、中央、左端の3つの場所に出現する。

攻撃方法は、出現地点によって異なり、左右の端に出現した場合、自機に向けて通常弾&レーザー(?)で攻撃してくる。左側に出られると非常にやっかいだ。

中央に出現した場合には、本体は地中に隠れつつ、マグマ弾を大量に跳ばして攻撃してくる。

このボスの出現位置は、ヤツが地中に潜ったときの自機のいる場所に誘導されて出現位置が決まる。

なので、このボスを安全に倒すには、ボスの出現位置を誘導してやるのがポイントだ。



ボスは自機の位置に誘導されて出てくるのだ。

誘爆パターン

1つめの倒しかたは、ヤツを画面の中央に出現させ、下から跳んでくるマグマ弾をコマンドショット(下)で連爆させていくという倒し方。

このときのポイントは、途切れないように正確にコマンドショットを繰り出すことと、最後にくるボスの体当たりを避けること。

また、ヤツの出現位置を常に中央に誘導しなくてはならないので、その間ザコの弾を避けるテクニックも必要だ。

ちょっと難しいが、上手く決まると気持ちのいいパターン。



ヤツを真ん中に誘導する(これが結構ムズい)。



で、下にコマンドショットで攻撃すると、勝手に大連爆。

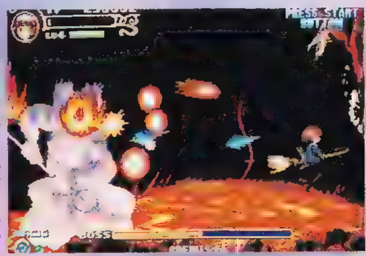
左右に誘導するパターン

2つめは、ヤツを左右の端に誘導してやり、自機は常に反対側の端で避けつつショットで撃ち込むパターン。

この方法は、コマンドショットを撃つ危険性がないことと、ヤツの誘導が容易である点がポイント。ただし、その分左右での切り返しが多くなる。弾避けが多少はできないとキビシイ。

また、ヤツが後ろに出現した場合のことを考えて、氷のパワーアップが欲しいところ。

どちらのほうでやるかは、好みと気分で判断して欲しい。



左右の端に誘導するパターン。氷のパワーアップだと楽。

ステージ6 なぞの礼拝堂

さて、このステージが最大のヤマ場なので、気を引き締めてプレイしよう。

ここまでくると、敵の弾のスピードも上がってきていて、しかも量が多くなっている。地形の狭さもあって、油断しているとポコポコ弾をくらってすぐにやられてしまうぞ。

前半

前半は、まず最初に幽霊ザコが、編隊でいきなり何もないところから出現するので注意したい。画面の前方だけでなく、後ろのほうからもいきなり出現するので、場所を覚えて連爆させていかないと厳しいぞ。

城内に入っても、幽霊ザコと火の玉ザコの編隊による攻撃が続く。ここら辺は、パワーアップをファイアに変えて、ザコ編隊の下から火を付ける戦法を使っていこう。こうして行かないとかなり苦戦する。

しばらくして、ピエロが下にいて、通路が上のほうに続いている場所がある。

この場所は、通路に付いている砲台を素早く2つとも連爆させてしまい、その後死骸をショットで撃ち込みまくって回復ウィローを出すチャンスである。

おそらくはここが回復ウィローが出せる(大きなのは)最後のポイントなので、ここでなるべく大きい回復ウィローを出して回復しておこう。



前半は、ファイアで連爆していくといい。



ここの通路の砲台を倒して、コンボで回復ウィローを出そう。

中ボスラッシュ

さて、城内を抜けると中ボスラッシュ地帯である。

ここは、始めにヤリイカが突っ込んできて、そのあとドラゴンが3匹突っ込んでくる。

ここはヤリイカを封印しておき、それを持って盾にしておけば、ドラゴンの炎は問題ないだろう。

次のカボチャも、始めに出てきたときと同様に、ザコのみコマンドショットで狙い撃ちしていけば大丈夫。

ザリガニは結構苦戦すると思うが、基本は一緒なので、頭を残して胴体を破壊してやれば何とかなる。

問題は次の ホネホネドラゴンだ。

コイツは例によって、攻撃すると骨をバラバラにして飛ばして攻撃してくるので、ここはボムを使いたくないので、安全に攻撃せずに、ボスの弾を見ながら、切り返しに専念していこう。



ホネホネドラゴンは避けまくりで逃げそう。

通常弾が速く、ボスの炎とのタイミングがずれるので避けにくいが、なるべく魔法を使わされないように注意して、切り返しのみで逃げ切ろう。

しばらくすると、ヤツは画面後方に逃げていくぞ。

で、土偶は再び苦戦する。

ここまで来たら魔法を使ってしまって倒してもいいだろう。

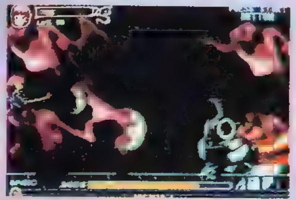
ただし、完全に使いきってしまわないように注意。魔法1発は残しておきたい。

ボス前

さて、ボス前では、幽霊ザコが大量に出てきて攻撃してくるが、これをかわしつつ、パワーアップを風の魔法にチェンジしておきたい。

できればここに来るまでに魔法を風に統一しておくのが望ましい。前半でも、ザコが倒せそうなところではクリスタルを緑で取ってくるように心がけたい。

最後の幽霊ザコを倒すときには、編隊のザコを逃がさないように注意してやろう。

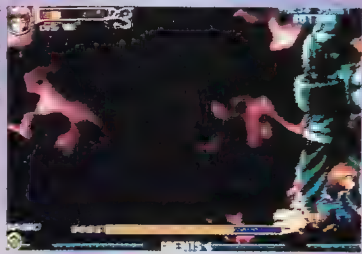

ここで風のパワーアップにしておきたい。

ステージボス ブンブンナイト

ステージボスは、巨大な鎧で、持っている剣を振り回して攻撃してくる。

コイツの攻撃は第一段階では、顔のあたりから通常弾→剣→戻ってきて通常弾→剣（＋レーザー）→通常弾…の繰り返し。

この段階では、ヤツが通常弾を撃っているときは画面下でスキを見てコマンドショットを当て、ヤツが剣を振ってくるところでは、ヤツの腹の下あたり（写真参照）に逃げ込もう。


斬りつけ攻撃は、この場所に逃げ込もう。

これでこの段階は大丈夫だ。

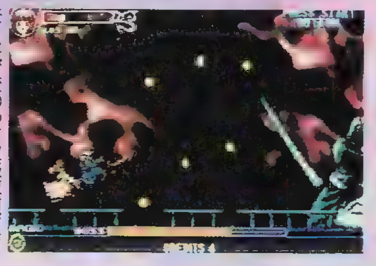
続いて、ヤツの体力が半分を切ると、今度は第二段階となり、攻撃方法が若干変わる。

2段階目は、ヤツは剣を振ってくるかわりに、画面の下のほうに下がって、顔から炎を吐いて攻撃してくる。

こうなると、先ほどとは避け方も変わり、今度はヤツの頭の上に逃げ込まなくてはならない。

このモードが変わるポイントは、ヤツの体力なので、間違えてくらわないように注意しよう。

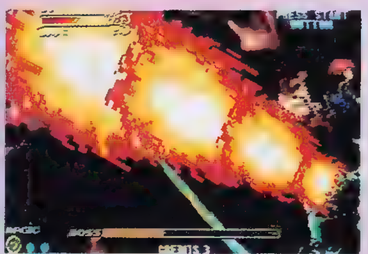
さて、もう一つ注意することは、ヤツが画面外から戻ってくるときに出す通常弾に注意したい。


モードが変わって火炎放射がきたら、頭の上に逃げ込む。

この通常弾は、ヤツの顔の向きに、かなり広範囲に発射されるので、ヤツの顔の正面にいては危険だ。

ヤツが戻ってきて通常弾を出すときは、この顔の向きに注意して、顔の死角に入って避けていきたい。

あとはヤツの攻撃モードに注意して撃ち込んでやれば、倒すことができるだろう。ここさえ抜ければ再びティータイムで回復できるので踏ん張ろう。


顔から出す通常弾に当たらないように注意しよう。

風の魔法は持っているか？

このボスを倒した時点で、パワーアップは何になっているか？

次のボスでは、何のパワーアップを持っているかで、連爆のやりやすさが全然違ってきてしまうのだ－

しかも、次の面ではパワーアップアイテムは出せないので、事実上この時点で持っている武器で次の面戦うことになる。

なるべくなら、ここで風のパワーアップになっていることが望ましい。

ステージ7 ボーナスボス

ステージ6で終わりではなく、最後の最後に待ち受けているのは、ボーナスボスだ。

このステージは、今までのステージとは違い、いきなりボス戦からスタートするので最初はビビるが、実は倒すだけなら大したことのないヤツなので、いままでよりはリラックスしてやれる。

ただ、ここはラストのボーナスボスなので、キチンと敵の出現順を覚えて、大連爆を狙ってみたいところだ。

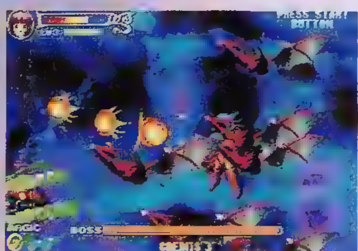
ザコの出現順を覚えていけば、大量の連爆が狙えるはず。

基本の攻撃パターン

ボスの基本攻撃は、画面中央で上下移動しながら、こちらの自機に高さを合わせてきて、壊せる弾を連発してくる攻撃が1つめ。

その後、ボスが一旦縮小して画面の奥に逃げると、ザコ編隊のコウモリが高速で突進してくる。このコウモリは、画面をよくみていれば、奥のほうから出てくるポイントが分かる。これが2つめ。

ボスは基本的にこの攻撃を繰り返してくるので、ボスが弾を撃っている間は弾避けに集中し、ザコがきたときには連爆を狙っていくのだ。


ボスが弾を撃ってくる。このときは逃げろ。


ザコ編隊のラッシュ。ここは連爆狙いだ。

やりかた

まず、ボスが弾を撃ってきているときには、自機はショットを押しっぱなしにして、高速移動を使って、画面を上下に移動して弾避けしよう。

連爆している途中の封印死骸は、キャッチして持ったまま高速移動だ。

ザコ編隊のラッシュは、一番始めにくる編隊をコマンドショットで倒したら、連爆した敵を素早くキャッチして、素早く次の編隊に備えよう。


ザコがきたら連爆させて、すばやくキャッチして高速移動。


で、すばやく次の編隊につなげていくのだ。

キャッチして次の編隊まで運ぶときは、高速移動を併用するとよい。また、画面の後ろから編隊がくる場合などには、キャッチした敵を上下に軽く投げてぶつけてやるといい。ここまでで培ったキャッチのテクニックを駆使して、連爆をつないでいこう。

円形のザコ編隊

途中、円形に編隊を組んだザコ編隊が2回ほど出てくるが、この編隊は、注意して連爆しないと、上手く全部がつながってくれない。

1回目の円形の編隊は、出てきたら奴等がキレイに並ぶのを待って、画面の左下で奴等が並んで来るところに連爆させてやると、一気に全部連爆してくれる(写真参照)。ここは失敗しやすいので注意しよう。

2回目の円形編隊(ボスの自爆寸前に来るもの)は、画面の中央に一気に編隊が集中してくるので、画面のやや中央よりの場所で、封印した敵をキャッチした状態で待ちかまえていると、勝手に連爆してくれる。

ただし、位置合わせが難しく、失敗するとザコの体当たりをくらってしまうので気を付けよう。



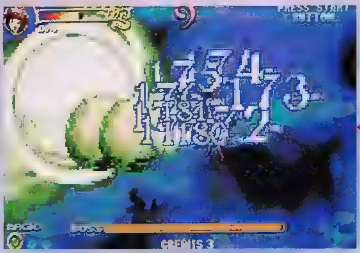
最初の円形編隊は、並んでくるのを待って…



この場所に死骸を置いておいて、一気に連爆させよう。



最後の最後にくる円形編隊は、画面中央で待ちかまえて…



一気に連爆。気持ちいい。

どちらの編隊も、ほかのものと違って前触れがないので、ちゃんと順番を覚えておきたい。

あとは連縛をいかに失敗しないでつないでいくか?だ。やっぱり風のパワーアップでないと厳しいぞ。他のパワーアップでもできないことはないが、失敗したときのフォローが効かない(すぐにどっかにいっちゃう)のでダメ。

ボス本体には撃ち込まず、自爆待ちだ。クリア優先で楽に倒したい場合には、最後の円形編隊が危険なので、速めに撃ち込んで倒してしまってもいいぞ。

最後に

まずは前回の訂正ですが、3面のボスのタコ、ヤツの攻撃パターンは、体力が多いうちはザコラッシュで、少なくなるとジェット噴射でした。すんません。

あと6面ではアイテムで白いのが出ますが(光の魔法)、これは取っちゃダメ。使いにくいです。慣れればいいのかも知れないけど、慣れないことはするもんじゃありませんです。

で、このゲーム、始めは操作がキツイかもしれないけど、慣れると面白くなってくるので上手くいかなくてもイラつかずにプレイしてほしいですね。何かサターン版の発売も決まったみたいなので、みなさんまずはゲームセンターでプレイしてみましょう。…でも、パッドでこの操作はキビシイような気がするなぁ…余計なお世話か?



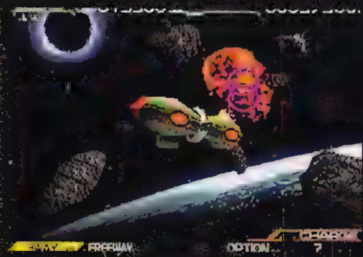
「ソーラーアサルト」が登場して、まだほんの4カ月。一応の完成形として発売はされたものの、開発陣にとっては今ひとつ納得できなかったようだ。そしてスタッフの熱い想いが実り、ついにディレクターズカットともいうべきニューバージョン、「リバイズト」が再び我々の前に現れることに！

これぞ完成版 手応え十分！

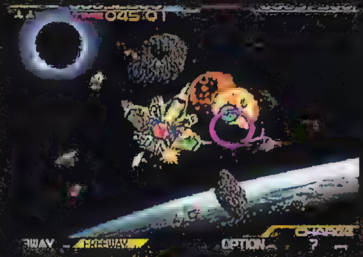
AMショーを見に行った人ならば知っていると思うが、「リバイズト」は基本的には元祖「ソーラーアサルト」のバージョンアップ版。ゆえに、グラフィックやゲームシステム的な部分での変更はない。

しかし、対戦格闘ゲームにありがちな「ゲームバランスの不備を直しただけ」レベルのバージョン違いではなく、ステージ構成や敵の出現・攻撃パターンまで大きく改良されていて、雰囲気としては「ソーラーアサルト1・5」と言ってもいいだろう。

操作系に関しては、元祖と同じ筐体に入ることもあってか、操縦桿1本＋ボタン4つと変わらず。オートに関しても同じだ。ただし3機体の性能は細かくカスタマイズされており、ハイパーのレーザーの射出間隔が短くなっていたり、アルビニアの移動速度が若干上がっていたりと、全体的にパワーアップしているぞ。



見やすくなって洗練されたイメージのステージ1。道中は元祖よりも簡単だ。



登場シーンがカッコ良くなったビッグコア。



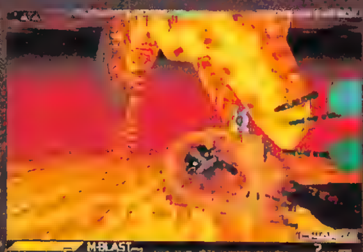
'96年の発表以来徐々にその完成度を上げてきたS.A.が、ついに究極形態となって姿を現した！

担当：はまー





炎の[illegible]で登場[illegible]地上のカブトガニ[illegible]も注目。



[illegible]のプロミネンスを放射とさせる、ファイヤードラゴン（破壊不可）の攻撃。



ステージ2のボスはイントルーダ。ちょっと目がデカい!?



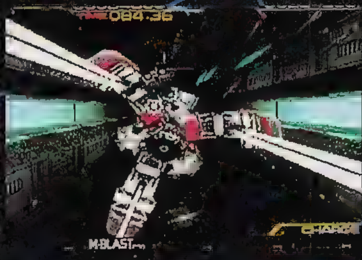
コブラのような新キャラ。この攻撃は当たっても死なないが…。



ダークな色あいが緊張感を増すステージ4。なんか木が多くない？



回転しながらレーザーを出す特殊弾と、ビット×3からの通常弾、そして本体のレーザー6発。終わってる!?



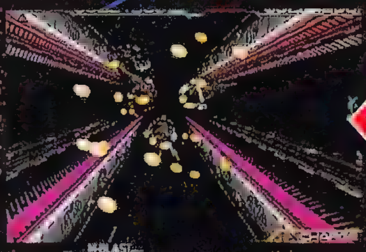
ステージ5最大の山場、ビッグコアmkⅡ。レーザーが美しくもヒドい（泣）



うわっキチイーもはや回ってるだけではクリア不可能。



ステージ5の道中。あれ、出てくるヤツが違う!?



そして始まるは鬼の通常弾連射。すべて狙っているわけではないのがまたイヤらしい。

より ダイナミックに！



ついにラストだ！と思いきや、コアのあるべきところに通路が—

これが3Dのプロミネンスだ!!

元祖と大きく違うのは、新ステージの追加。グラディウスシリーズでお馴染みの「炎」をモチーフとしたステージが、2番目という早い段階でお目見えする。「目に悪いんじゃない？」と思えるほどの一面真紅で染まったマグマ上空で、あの火の鳥やファイヤードラゴンが行く手を阻んでいる。

炎ステージが入ったことで全6ステージになったが、旧ステージにも大小さまざまな変更がなされている。ステージ1は正面にあった日食が左上へレイアウトされ、右下方には美しい惑星（グラディウス？）が確認できる。ステージ4（旧ステージ2）とステージ6に至ってはゲーム的な部分でも構成が変わっており、地形（障害物）が増えていたり、ステージそのものが長くなっていたりするぞ。

カリスマも難度も大幅にアップ！

そしてもう一つ目立つ変更が、「ボスのパワーアップ」。強い。はっきり言って強い。点数狙いで瞬殺などもってのほか、ビッグコアmkⅡ（ステージ5ボス）に至っては装備万全でも簡単に死ねる。さらに、ボス不在だったステージ6（旧ステージ5）にも新たなボスが配置されている。しかもそいつはあの——!!

その他、中ボスクラスの敵も、出現位置や攻撃パターンが変更されているヤツもいる。特にステージ6の面々はヤバいかも。

そしてプレイするあなたに

このソーラーアサルトリバイスド、難度がかなり上がっているので、今までプレイしていた人も新たに楽しめるとともによりキレイになったグラフィックは、今までプレイしていなかった人をも引きつけるゲームになったと言えるだろう。



そして最後のボスが防衛ラインに付く。破壊せよ!!




バンタン電脳情報学院
ケンタッキー
京王自動車
庚申橋西
JR恵比寿駅
至渋谷
西口
ロータリー
駒沢通り
さくら銀行

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

入試説明会

[　月　日　時希望]

当学院の入学試験制度から試験の内容・倍率まで細かくレクチャーします。もちろん、コースの説明やカリキュラムを始め、就職状況に至るまで専門のコースアドバイザーが全てにお答えします。お友達やご両親とも参加できますから、校舎見学も兼ねてこの機会を利用して下さい(所要時間:約2時間)。ご希望の方は開催期間中の希望日時を記入して下さい。

体験入学

[　コース希望]

1.ゲーム企画・シナリオ、2.ゲームグラフィック、3.ゲームプログラムの3コースです。参加希望の方は右の欄にご希望のコース番号を記入して下さい。

模擬試験

[・希望する　・希望しない]

一般入学試験対応の模擬試験です。試験は一般入学試験5科目のうち4科目を受験し、結果はA～Eランクの5段階で評価します(A、Bの成績優秀者には、本試験時に模擬試験で受験した科目が免除されます)。仮に成績が悪くても本試験時の参考には一切しませんし、何度でも受験できますから、試験傾向を知るには絶好の機会です。

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に○をつけて下さい。

ゲームスタジオ	昼間部2年制	ゲームデザインコース	
		シナリオ&ライターコース	
		ゲームグラフィックコース	
		ゲームサウンドコース	
		ゲームプログラムコース	
	昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	
デジタルプロダクトスタジオ	昼間部2年制	デジタルグラフィックコース	
		コンピュータアニメーションコース	
		映像コース	
		デジタルサウンドコース	
	昼間部3年制	デジタルブロードキャスティングコース	

★お友達で案内書がほしい方がいましたらご紹介して下さい。

住　所	〒(　　) TEL(　　)　–
フリガナ	
氏　名	年齢　歳　男・女
学校名・学年	県 市 私 都 立　　学年　年　在学中・中退・卒業

郵 便 は が き

料金受取人払

渋谷局承認

3224

差出有効期限

平成11年1月31日まで
切手を貼らずに
お出しください

150-00

018

（受取人）
東京都渋谷区東3-22-14-10GM

バンタン電脳情報学院
ゲームスタジオ

入学事務局　行

フリガナ	
住　所	〒（　　） 都・道・府・県 TEL（　　）　–
フリガナ	
氏　名	年齢　　歳　男・女
フリガナ	
学校名・学年	県　市 私　都　立 学年　年　在学中・中退・卒業

'98年度案内書無料請求はがき

●バンタン電脳情報学院
学生有志のグループ「ブイサテライト」

チャンスは自分でつかめ！

ソフト作りの腕を上げるには、実際に作ってみるのがいちばんだが、各自の得意分野を生かして、それに励んでいるユニークな学生のグループが「ブイサテライト」だ。



◀ただものでない学生のグループ「ブイサテライト」

業界で活躍中のクリエイターを講師としてズラリと揃えた、実践的な教育で定評のあるバンタン電脳情報学院。すでに多くの卒業生が、ゲームソフトやマルチメディア関連業界などで活躍中だが、その学院の中に、「ブイサテライト」なるユニークな学生たちのグループがある。

メンバーは授業が終わると、オリジナルのゲームソフト作りに没頭するという。どんなことをやっているのか気になるので、ちょっとのぞいてみよう。

自分たちでゲームソフトを

このグループ、本格的に活動を始めたのが今年の6月。「少数精鋭で、サークルなどより規模の大きな、何かおもしろいことをやろうといったことから始まったんです」

と話すのはリーダー格の川口達也君（ゲームデザインコース2年）。

おもしろいことといったら、彼らの場合、ゲームソフト作り。それには、企画、シナリオ、グラフィック等で、それぞれ得意とするメンバーが必要だ。で、学内からそれぞれの分野で大いに目立っている、個性的で積極的な学生に声をかけ、7人の学生が揃った。もっとも、人が揃っても、ソフト作りに励める場所やマシンがなければ、話は先に進まないと思うが、「そんなものなくてもやる気だった」と前向きな川口君。

「その気持ちがソフト作りには大切。チャンスを自分でつかむ前向きさがないと」

と話すのは、彼らの指導やバックアップをしている、同学院講師であり現役のゲームクリエイターでもある山田慎先生だ。

それでも、場所やマシンがあったほうがいいに決まっている。山田先生が中心となり学校側と交渉したところ、太っ腹な同学院は、なんと「ブイサテライト」専用の場所とマシンを提供してくれることになったのだ。こうして、彼らの活動が始まった。

毎日集まりゲーム作りを

毎日、授業後に集まり、企画を出し検討し合い、各スタッフの得意技を生かして、ソフト作りに取り組んだ。その第一号が「落ちモノアクションゲーム」の「ぽちゃって☆サイケでりっく」だ。



▲CDケース入りのソフト第一号の企画書

「単純で、やっておもしろいゲームです」と自慢するのは、角川伸一君（ゲームデザインコース2年）。

彼らは、自分たちで本格的なCDケースに入れた企画書まで作ってしまった。

山田先生によると、「全員が、できたものを自分の作品と思うことがチームで成功するポイント」とのこと。「ブイサテライト」の面々はみんなそのことをわかっているそうだが、では、これに参加してよかったことはどんなことかな。島崎宗明君（ゲームプログラムコース2年）の答えはこうだ。

「違う立場の人間の話が聞けるのが役に立ちますね」

また、「ゲームを実際に形として作れる。ゲームを作っているという実感が味わえるのがすばらしい」とは、メンバー全員の言葉。

将来の夢はいろいろ

次にどんなゲームを作るのか楽しみだが、そんな彼らの将来の夢はなんだろう。

「その時その時に最高のおもしろさのゲームを企画していきたい。それで食べていきたいですね」

とは川口君。一方、角川君は「コンピューターゲームにこだわらず、いろいろなゲームにかかわっていきたい」と話す。島崎君は「今はプログラムが好きなので、それを一生懸命やりたいが、今後は新しくておもしろい技術に触れていきたい」と思っている。

「ホームページ製作からサーバー管理までなんでもやれる人間になりたい」というのは、ゲームデザインコース2年の川村健治君。彼の夢は、「ゲームで儲けてクルーザーを買いたい」とでっかい。

一方、シナリオライターのセンスがある八木沢一美さん（シナリオ＆ライターコース1年）は、「技術を磨いて何が向いているのかを見つけたい」と、女性らしく控え目。グラフィックが実にうまく、「ぽちゃって☆サイケでりっく」のグラフィックも担当した安藤淳子さん（ゲームグラフィックコース1年）は、「ゲームに限らず、絵を描いて生活していきたい」とのこと。

それぞれ夢は異なるが、このメンバーの中から、ひょっとしたらヒット作をたくさん世に出すクリエイターやソフト会社の経営者が生まれるかも。それくらい、「ブイサテライト」の面々はただものでない雰囲気を持っているのだ。



▲コンピューターを使いソフト作りに励むメンバー



▶「ブイサテライト」の魅力を話すリーダーの川口君



◀自分のイラストを披露する安藤さん

君は勝ち上がれたか!

ヴァンパイアーセイヴァー 予選情報

VAMPIRE SAVIOR The Lord of Vampire ™

大会本戦の前に中間集計データを公開。

アテナ編

リポーター：かっちん

去る10月5日は、東京の町田市にあるゲームスポットアテナで、11月2日の本大会に向けてのヴァンパイアーセイヴァーの予選大会が行なわれた。

ここアテナは、定期的に各種ゲーム大会や100円2プレイを行なったり、1日千円の入場料で丸1日フリープレイを行なったりとユニークなアイディアで営業している。

なお、ゲーム大会は3 on 3の団体戦を中心にすることでも有名なところ。

また、この町田地区は神奈川県との県境ということもあって、ゲームのレベルが高いことでも知られている地区でもある。

熱き闘いの始まり

さて、ゲームスポットアテナといえば、セガのバーチャファイターでメジャーなイメージがあるが、セイヴァーでも多数のエントリー参加者が集まった。

中には千葉県からの参加者もあり、そのプレイヤーの意気込みが感じられる。

そのような中で、予選大会参加者でもある二方君（ビシャモン）がマイクを使って各試合の解説を行い、場を盛り上げていく。

各キャラは、それなりにまんべんなくエントリーしており、それほど偏った感じはなかった。

ただ、東京の中心地区ではレベルが高いと言われているジェダ、ビシャモンの猛威がなかったのはちょっと寂しかったかな。

それでも、ゲーメストダイアグラムでは評価の高いサスカッチやキュービーは安定して上位に食い込んでいった。

ベスト8のキャラたち

ここで、ベスト8に残ったキャラクターを見ていこう。アナカリスが2人で、あとはサスカッチ、ビシャモン、ビクトル、キュービー、オルバス、レイレイが1人づつ。

まあ、わりとほかの予選でも見受けられるキャラたちではないだろうか。

で、かんじんの代表の座を獲得したのは白石君（サスカッチ）と戸張君（オルバス）の2人。

白石君は、爆発的な攻撃力を誇るサスカッチを効率良く展開させ、相手を圧倒しての勝利。ゲージをビッグタワーズのES版にほとんどを注ぎ込むバランスを重視したタイプ。これに、ここ一番でのガードキャンセルやアドバンシグガードが加われば鬼に金棒となるだろう。

戸張君はオルバスらしく？のらりくらりと展開して、相手にペースを握らせないような闘い方。基本はバッチリおさえているようだ。

これに、相手を画面端に追い込んでの泡攻撃を完璧に仕上げれば本戦の上位進出も可能だろう。

本戦は予選を勝ち抜いてきた者ばかりである。両者には代表として頑張ってほしい。

☆優勝☆ 白石君（サスカッチ）

- 二方（ビシャ）
- 池田（QB）
- 友井（リリス）
- 井上（ビクトル）
- 小林（ジェダ）
- 伊藤（レイレイ）
- 関根（ザベル）
- 折本（QB)）
- 関（アナカリス）
- 野中（モリガン）
- 岡沢（ビシャ）
- 水島（デミトリ）
- 井上（サスカッチ）
- 石井（ガロン）
- 白石（サスカッチ）
- 田辺（モリガン）
- 金山（リリス）
- 佐藤（フェリシア）
- 浅利（バレッタ）
- 稗谷（フェリシア）
- 岡沢（アナカリス）
- 大塚（フェリシア）
- 畠山（ビシャモン）
- 平光（デミトリ）
- 藤井（ザベル）
- ———
- 刈谷（ビクトル）
- 山川（バレッタ）
- 小山（モリガン）
- 秋本（オルバス）
- 森（QB）

☆優勝☆ 戸張君（オルバス）

- 青木（ガロン）
- 藤原（モリガン）
- 川原（モリガン）
- 栗原（サスカッチ）
- ———
- 出利葉（デミトリ）
- 和田（アナカリス）
- 須藤（ジェダ）
- 佐伯（デミトリ）
- 栗本（モリガン）
- 的野（ザブル）
- 河上（QB）
- 金田（レイレイ）
- 栗田（モリガン）
- ———
- 渡辺（サスカッチ）
- 武井（QB）
- 吉井（レイレイ）
- 山中（サスカッチ）
- 佐藤（QB）
- 猪股（リリス）
- 御手洗（ザベル）
- 菱田（QB）
- 金谷（ザベル）
- 小杉（モリガン）
- 西田（QB）
- 長谷川（フェリシア）
- 井上（バレッタ）
- 戸張（オルバス）
- 斉藤（ザベル）
- 矢幡（リリス）
- 大河内（サスカッチ）

本戦出場者データ集

ここでは、大会直前情報ということで、本戦出場者の各データをお届けしよう。

紹介するものは、キャラ比率はもちろん、地方別の比率や男女の割合も見ていこう。

なお、情報を入手した現時点では完全に出揃っていないので、最終的に多少のズレはあるだろう。

ただ、ここでは比率で表わしているので、参考にはなるはずである。

多いキャラは何？

現時点での最多キャラはキュービーであるが、以下サスカッチ、オルバス、ザベル、バレッタと差はほぼないに等しい。

ゲーメストダイアグラムで猛威を振るっている、2強のキュービィ、サスカッチばかりという大会にはなりそうにない。安心してくれ。

また、小数派ながらビクトル、リリス、フェリシアあたりも見逃せない存在である。

とくに、ビクトルとリリスはダイアグラムの評価は決して高くない。しかしながら、大会を勝ち抜くほどの実力者が使っているキャラクターである。本戦では、旋風を巻き起こしてくれることを期待しよう。

担当ライター予想

では、ここでたまたま近くにいたセイヴァー担当ライターの上位にきそうなキャラクターを予想してもらおう。

- がっちん…ビシャモン、デミトリ
- GED…ビシャモン
- ヒーコー…キュービー、サスカッチ
- ももやん…レイレイ、ビシャモン
- DS1…デミトリ、キュービー
- ハマー…サスカッチ、デミトリ

という感じ。

自分たちでダイアグラムを作成している割には、ビシャモンやデミトリが目立つ。

もちろん、それらのキャラの評価は低くはないのだが、どうだろうか。

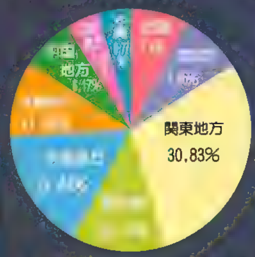
だが、結局最後に物をいうのは使っているプレイヤーのスキルになる。あとは大会でどれだけ自分の力を出し切れるかだろう。

本選出場キャラ比率

	生存数	%
バレッタ	23	9.1
デミトリ	12	4.7
サスカッチ	24	9.5
オルバス	24	9.5
レイレイ	13	5.1
ビクトル	10	4
キュービイ	26	10
ザベル	24	9.5
リリス	10	4
フェリシア	7	2.8
ビシャモン	19	7.5
アナカリス	14	5.5
モリガン	17	6.7
ジェダ	18	7.1
ガロン	12	4.7
計	253	100

※中間集計のものです。

地方別による出場者比率

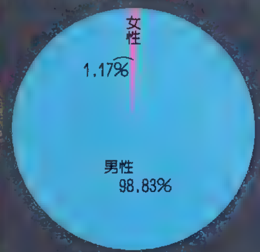


都道府県で見ていくと、やはり大都市が多い。これは予選を行なう店舗数と人口が単純に多いだけでもうなずける。また、埼玉、千葉、神奈川といった東京近郊の勢力も多く、レベルも高い。

実際、東京の中心部で活躍しているプレイヤーはほとんどが他県からの来ている場合も少なくない。

また、本戦では地方からやってくるプレイヤーにも頑張ってもらいたい。はるばる遠くからやって来るのだから、十二分に力を出してほしい。

男女の比率



さして重要なデータではないが、しっかりと女性のプレイヤーがいることも知っておいてほしい。

圧倒的に男性プレイヤーが多い中、予選をきっちりと勝ち抜いているというのは驚きである。

数少ない女性プレイヤーが本戦でどこまでいけるのか。大会を見ていくうえで、注目しざるを得ないことには間違いない。また、当日イベントとして女性のみによるトーナメントもあるので注目だ。

第16回ゲーメスト杯争奪

全日本ヴァンパイア セイヴァー チャンピオンシップ



スクープ！ 男子禁制「女の子とーなめんと」開催！

【開催日・時間】
1997年11月2日（日）
開場 午前8:55
閉場 午後5:30予定

【場所】
竹芝ニューピアホール
JR浜松町駅北口下車〜徒歩7分
新交通ゆりかもめ竹芝駅下車〜徒歩3分

【大会のプレイ環境】
基板はヴァンパイア セイヴァーを使用する。
筐体は全試合「インプレス」を使用する（予定）。
対戦形式は全試合横並びの非・通信形式で行う。
使用キャラは予選で使用したキャラを使用する。
スピード設定はフリーセレクト2を採用する。
体力ゲージは2本。
オートガードは使用できません。
※ その他、詳細は案内状をご覧ください。

【イベント・アトラクション】
● 敗者復活戦（予定）
● 闇のイラスト・コスプレ大賞発表
● 男子禁制！女の子とーなめんと開催
● グッズ先行販売！
攻略ビデオやカレンダーなど盛りだくさん！
● カプコン新作発表&フリープレイetc.

【注意事項】
■ 交通費はお客様のご負担となります。
■ 選手、ギャラリーの参加申込みは終了しております。
ご応募有難うございました。
■ 当日のコスプレはカプコンキャラクターに
限らせていただきます。

問い合わせ先：株式会社 新声社
ヴァンパイア セイヴァー全国大会実行委員会
Tel. 03-3293-9326（岩永・木村）
主催：ゲーメスト 共催：株式会社 カプコン



遂に発売!!
1/11サイズ塗装済完成品フィギュア
ポリストーン製
11/7 fri.
ON SALE
'97.11.28 発売予定 ナコルル
'97.11.28 発売予定 リムルル
'97.12.12 発売予定 さくら
'97.12.12 発売予定 春麗
バレッタ 13.5cm
リリス 16.5cm
17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 (cm)
※写真のサイズは実寸です。
©CAPCOM ©SNK ©SHINSEISHA 1997
各5,800円(税別)
GOLD LILIS
草薙京複製原画集
BURNING
11月20日発売予定 本体価格:1,200円+税
人気作家8人による'京'の集大成ここに発売(マルゲ屋・読者サービス部)※この商品は一般書店では販売致しません。マルゲ屋各店及び読者サービス部にてお求め下さい。
ゲーメストグッズ制作部渾身の一撃! 東京ゲームショー新声社ブースにて展示してあったあの"リリス""バレッタ"が遂に発売。更に購入者の中から抽選で特別仕様"リリス"(右図)をプレゼント!今後のリリースも要チェック!
お問い合わせ先 株式会社新声社:0120-531917 マルゲ屋:03-3293-9069


The Future Is Now
SNK
色
柳生磐馬
覇王丸
ナコルル
ガルフォード
風間火月
リムルル
牙神幻十郎
服部半蔵
橘右京
風間蒼月

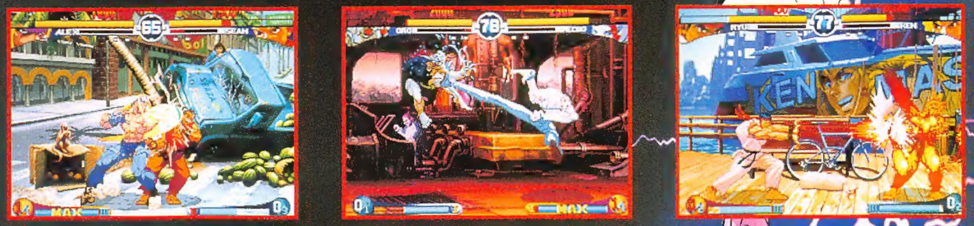

新生 サムライスピリッツ、見参。
©SNK 1997
侍魂
SAMURAI SPIRITS
HYPER NEOGEO 64
サムライスピリッツ
TM
画面はすべて開発中のものです。あらかじめご了承下さい。
HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
インターネットで最新情報 http://www.neogeo.co.jp


大巨人参戦。



画面は開発中のものです。

ストリートファイターIII 2nd IMPACT
GIANT ATTACK



ゲーメスト
November 1997 11.30
No.206
平成9年11月30日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第12巻第20号通巻206号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区神田神保町1-26☎03(3293)9321
特別定価540円 本体514円 送料140円



雑誌22445-11/30 ©SHINSEISHA 1997 Printed in Japan T1122445110546